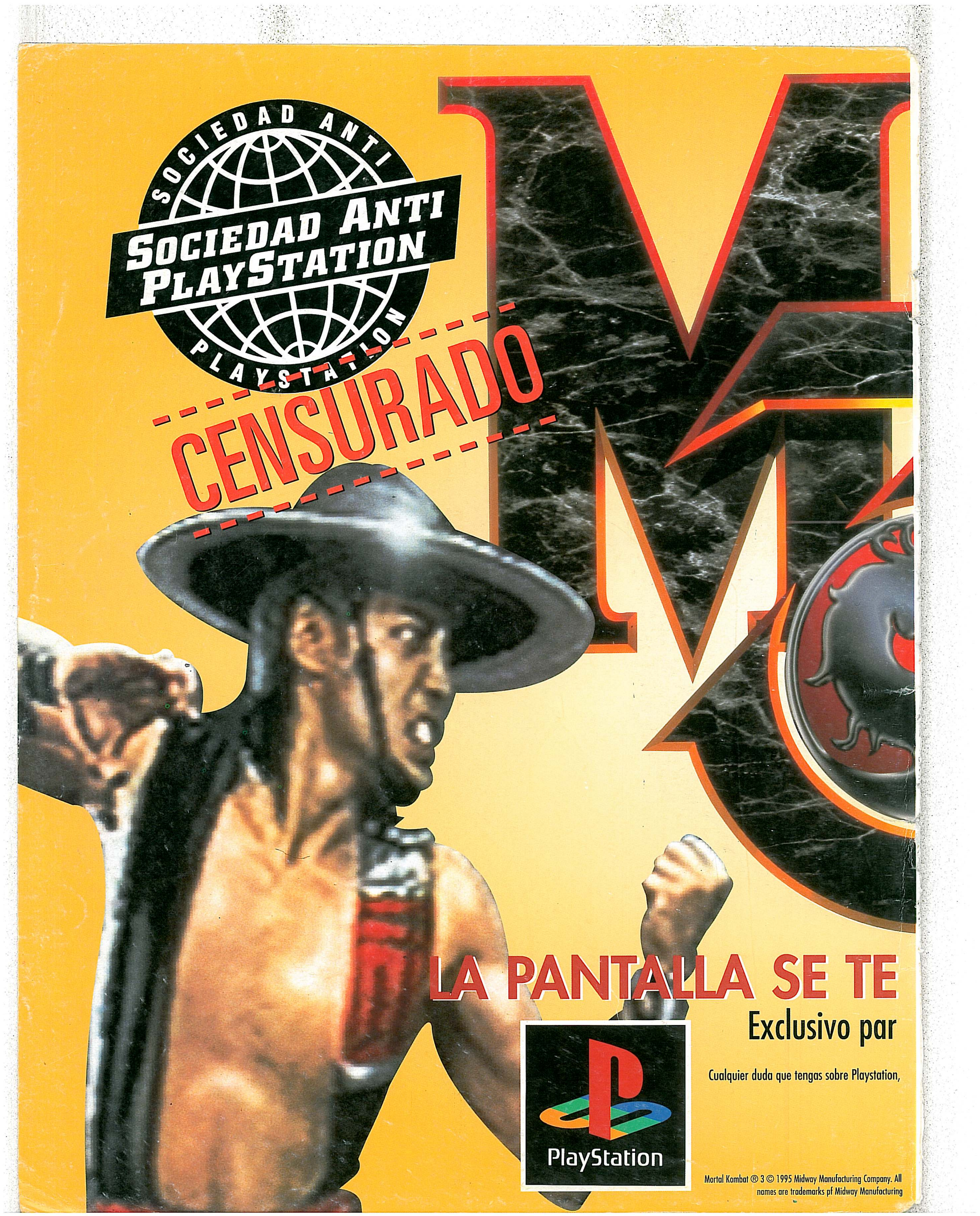
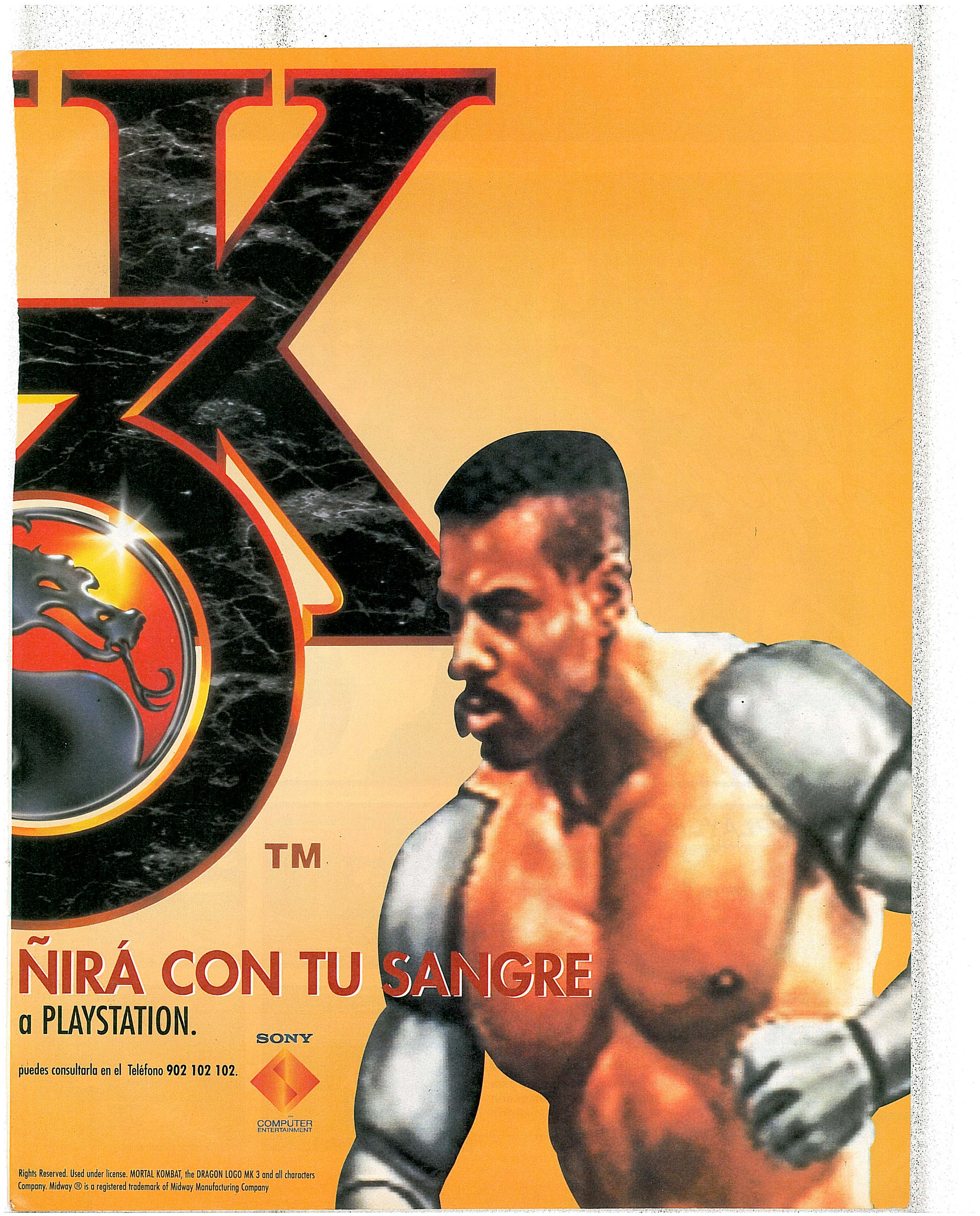


ESPECIAL: LAS ESTRELLAS DEL AÑO
SUPER JUEGOS
Nº 45 ● ENERO 1996 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
PLAYSTATION
STRIKER GOLEADA TOTAL
RAIDEN PROJECT ESPACIAL
KRAZY IVAN KILLER ROBOTS
SATURN
A FONDO: SEGA RALLY
Y VIRTUA FIGHTER 2
VICTORY BOXING POR KO
40 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
Y LOS MEJORES TRUCOS
SEGA • NINTENDO • SONY • AMIGA • CD-i • NEO GEO CD
NINTENDO 64
MANGA ZONE
DRAGON BALL Z DE SATURN
TODOS LOS SECRETOS DE
ULTRA 64 AL DESCUBIERTO
Y LAS MIL NOVEDADES DE SHOSHINKAI 95: LA FERIA
DE VIDEOJUEGOS MAS IMPORTANTE DEL MUNDO EN TOKIO


SOCIEDAD ANTI
SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION
PLAYSTATION
CENSURADO
LA PANTALLA SE TE
Exclusivo par
Cualquier duda que tengas sobre Playstation,
PlayStation
Mortal Kombat ® 3 © 1995 Midway Manufacturing Company. All names are trademarks pf Midway Manufacturing

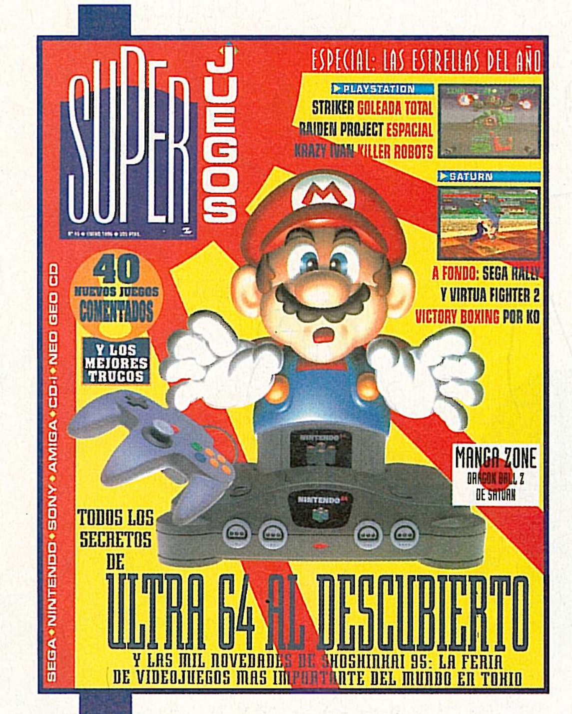

TM
ÑIRÁ CON TU SANGRE
a PLAYSTATION.
puedes consultarla en el Teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Rights Reserved. Used under license. MORTAL KOMBAT, the DRAGON LOGO MK 3 and all characters
Company. Midway ® is a registered trademark of Midway Manufacturing Company

SUMARIO

ENERO 1996

45

EN PORTADA



Con el año 96 recién estrenado y los Reyes Magos buscando aparcamiento, llega de nuevo a vuestros quioscos SUPER JUEGOS. La portada del número de enero tiene como protagonista indiscutible a Ultra 64, que fue presentada en la última edición del Shoshinkai celebrada hace apenas unas semanas en Tokio. Nuestros compañeros The Elf y Asikitanga estuvieron en Japón durante siete días y fueron testigos directos de todo lo que aconteció en torno a la última maravilla de Nintendo. En nuestras páginas interiores podréis encontrar un interesantísimo y extenso reportaje sobre este gran evento.



42

SEGA RALLY

El fantástico equipo de programación **AM3** lo consiguió, y por fin podremos disfrutar de SEGA RALLY en ***Sega Saturn***. Una conversión perfecta de la recreativa más real y espectacular de los últimos tiempos.





46

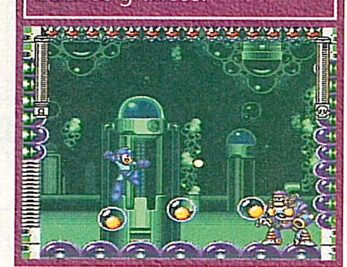
RAIDEN PROJECT

De la mano de **Ocean** llega hasta ***PlayStation*** la famosa conversión que **Seibu Kaihatsu** hizo de su legendaria saga de los salones recreativos. Dos fantásticos *shoot´em-up* en un sólo CD que hará las delicias del gran público.

SUPER PREVIEWS

REVIEWS











SECCIONES





REVIEWS 8 BITS



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director de Coordinación Editorial: Agustín Valladolid

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: José Luis del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 31 79

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 45
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

12 O'DONNELL RUE DE LOS SUPERJUEGOS

1. **PAPA THE ELF** — El capitán del barco amotinado
2. **BUDA NEMESIS** — «Japoinómano» venido a más
3. **MAMBO DE LUCAR** — La salsa de la redacción
4. **ASIKITANGA LINE** — Ejemplo de telefonía inmovil
5. **MAGIN DREAMER** — El tahur del videojuego ha vuelto
6. **PUNISHER MON AMI** — Sin pecado concebido

PRESS START

7. **PIZZA MAC DESIGN** — Tres Maestros cocinapáginas
8. **SCOPE 16 VALVULAS** — Textos y relaciones a toda pastilla
9. **CHIP & MAY LTD** — Cuando dos son multitud de páginas
10. **SOR CITROEN** — Maquetación a reacción

Y ESTA ES LA ... LOS FUTUROS ... PROSIGA, ... UN EJEMPL...
¡CONGA!
Y ¡HOP!
¡CONGA!

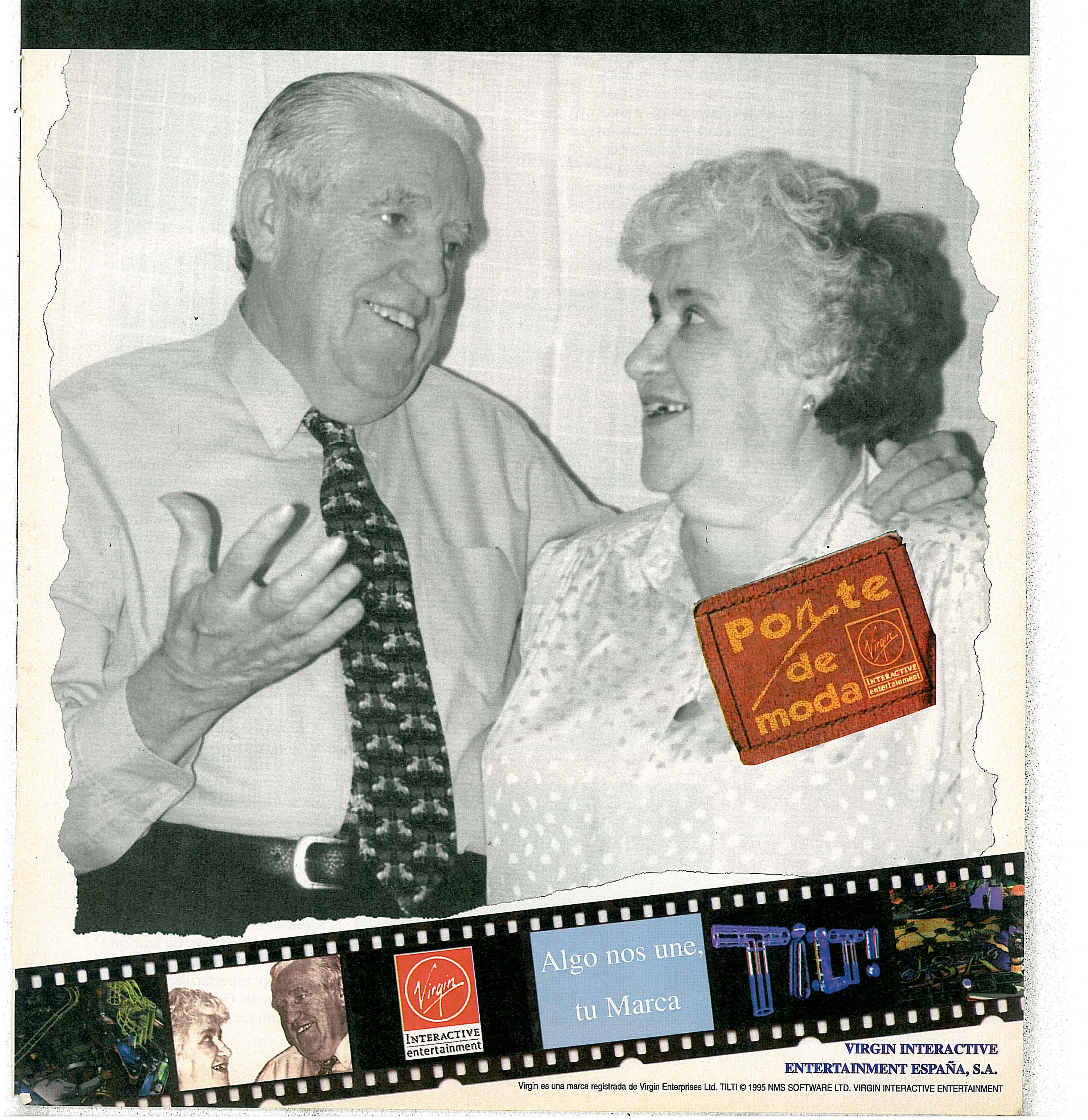
ILUSTRACION: PACO CAÑAS



LOCOS DE ATAR

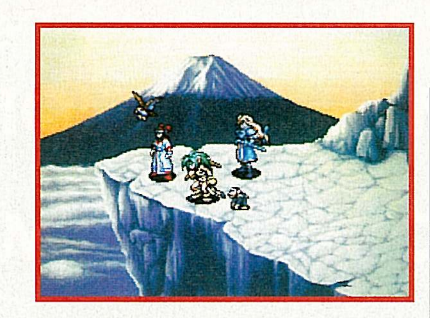
En esta doble página podréis ir analizando mes a mes la personalidad de cada uno de los miembros de la redacción de **SUPER JUEGOS**. Antes de que el **SUPERGOLFO** me arroje al vacío, os voy a presentar lo que llevamos en este número, probablemente uno de los más potentes de los últimos tiempos. Empezamos el año con un extenso reportaje de la consola más esperada, la ***Ultra 64***, que nos hizo desplazarnos nada menos que a **Tokio** para poder contaros todo lo que se sabe del ingenio de **Nintendo**. Corresponsales aparte, fuimos la única revista española, y de las pocas europeas, que acudieron al **Shoshinkai**, la feria de **Nintendo**. El resto de la revista no va a la zaga de este reportaje, ya que os incluimos *reviews* de los juegos que más te quitan el sueño, como **SEGA RALLY, RAIDEN PROJECT, VIRTUA FIGHTER 2** o **VIRTUA COP**. Feliz Año y feliz número 45.

ES EL RATO MAS EMOCIONANTE QUE HEMOS VIVIDO SOBRE UNA MESA DE PINBALL



NOTICIAS

LAS ULTIMAS NOVEDADES DE NEO GEO CD



Los usuarios de ***Neo Geo CD*** tienen, a partir de estas fechas, muchos motivos para estar absolutamente felices. Por un lado, **El Corte Inglés** distribuye desde el pasado noviembre todos los productos de **Neo Geo**, tanto *hardware* como *software,* y por otro, ya se ha hecho oficial la lista de títulos que aparecerán en nuestro país en los próximos meses. Por nombrar sólo algunos de los más interesantes, basta con citar FATAL FURY-REAL BOUT, SAMURAI SHODOWN 3 y RPG, SUPER DODGEBALL, GOAL! GOAL! GOAL!, OVER TOP o GOWCAIZER. Para que vayáis abriendo boca, aquí tenéis algunas pantallas del increíble SAMURAI SHODOWN RPG y del gran *beat´em-up* GOWCAIZER.

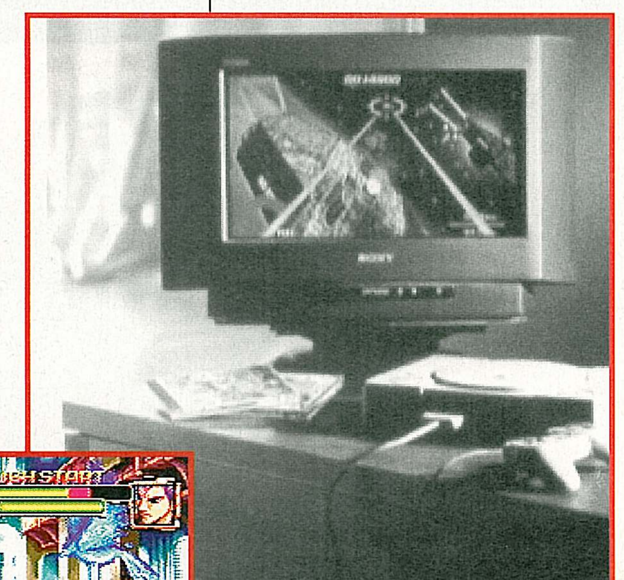
SAMURAI SHODOWN RPG será el primer juego de rol que podrán disfrutar los usuarios de Neo Geo CD. Protagonizado por los populares personajes de la saga nipona, este programa promete ser uno de los lanzamientos más espectaculares y vendidos de la próxima temporada. En Japón se da por seguro que se convertirá en un auténtico récord de ventas.

GOWCAIZER es un singular y adictivo juego de lucha creado por la compañía Technos para Neo Geo, la consola que más partido ha sabido sacar a este tipo de programas.



Como podéis ver en estas pantallas, SAMURAI SHODOWN RPG se encuentra a caballo entre el clásico juego de rol y la aventura gráfica. Una poderosa mezcla que seguro que nos cautivará durante muchos, muchos meses.

TELEVISORES SONY ESPECIALES PARA VIDEOJUEGOS



La gran cantidad de millones que mueven los videojuegos hace que las grandes compañías empiecen a mirar este sector como una manzana realmente apetitosa, y a crear productos con características que se adapten a las de los videojuegos. Este es el caso del ***KV-16WT1***, un televisor de **Sony** que incluye una nueva «Función Videojuegos» que cambia de un modo automático al formato 16:9, el tamaño ideal de pantalla. El precio de esta televisión rondará las 60.000 pts.

LLEGA EL IMBORRABLE ZERO DIVIDE

Parece ser que el mes de febrero nos traerá unas cuantas novedades de interés, en cuanto a juegos de lucha se refiere. Si antes os hablábamos de RISE 2 - RESURRECTION ahora le toca el turno a ZERO DIVIDE para ***PlayStation***. Un *beat´em-up* al estilo TOSHINDEN protagonizado por espectaculares robots. Este juego de **Ocean** programado por **Zoom** cuenta con espectacu-

EL RETORNO DE RISE OF THE ROBOTS

Hace apenas un par de semanas **R. Dreamer** tuvo la oportunidad de asistir a la presentación en Congleton (Manchester) de RISE 2-RESURRECTION, la segunda parte del juego de lucha programado por la compañía británica **Mirage**. En esta remozada entrega podremos disfrutar de una impresionante calidad gráfica, animaciones más reales, mayor variedad de golpes, movimientos finales parecidos a los populares *fatalities*, 28 personajes y 21 escenarios, 12 de los cuales son interactivos. Como podéis ver, lo de la resurección va completamente en serio y si alguien tiene alguna duda, RISE 2- RESURRECTION tendrá versiones para *PC CD, PlayStation, Saturn* y *Mac CD*. La fecha de lanzamiento aún no se ha confirmado, pero parece seguro que será en febrero del próximo 96.



Según nuestro enviado especial a la presentación de RISE 2-RESURRECTION, R. Dreamer, este juego ha sufrido una tremenda transformación y no tendrá nada que ver con su primera entrega.



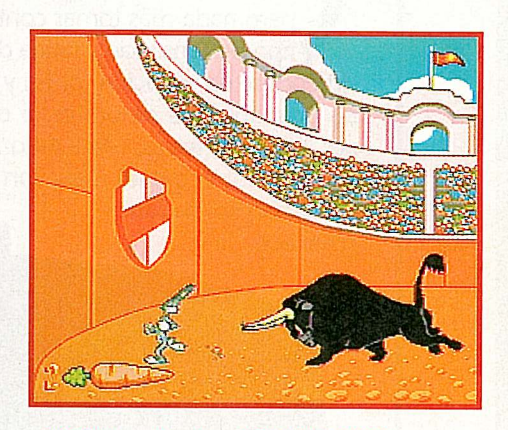


Además de la espectacularidad y la emoción de sus combates, ZERO DIVIDE de la compañía de programadores Zoom, nos proporcionará la oportunidad de jugar con PHALANX, un shoot'em-up que pudieron disfrutar en su día los usuarios de SNES. Más información en nuestros trucos del genial R. Dreamer.

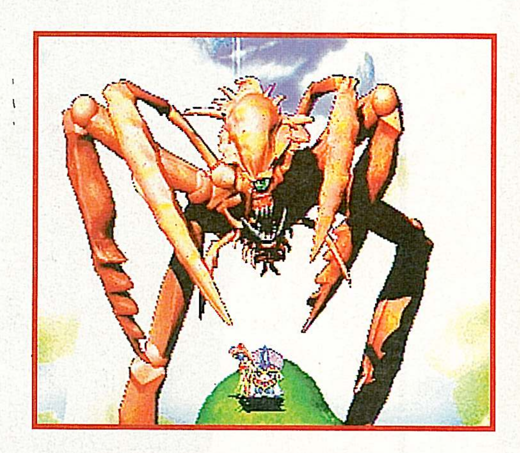
lares gráficos en 3D, una jugabilidad asombrosa y, si miráis nuestros trucos, podréis ver que también guarda muchas sorpresas. Según **The Elf** y **Asikitanga**, en el país del Sol Naciente ha causado auténtico furor entre los aficionados.

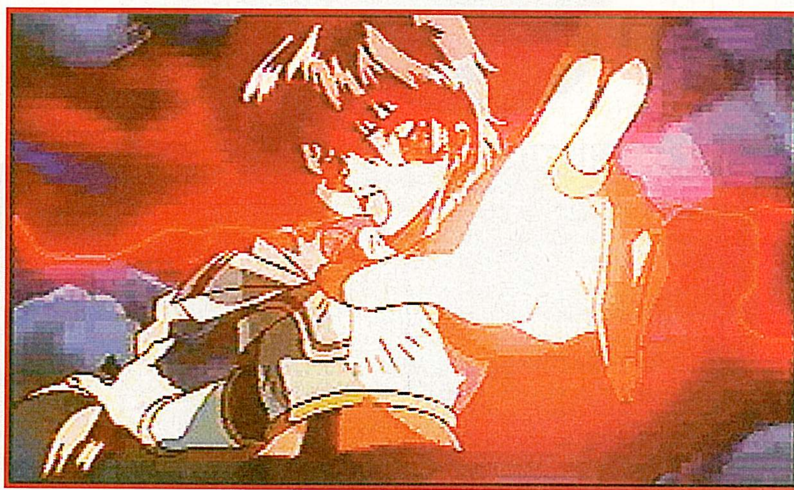
SEGA ESPAÑA EMPEZARA EL 96 CON BUEN PIE

Aplicando el popular dicho «año nuevo, vida nueva», **Sega España** nos sorprenderá con dos importantes novedades durante los primeros meses de 1996: BUGS BUNNY para ***Mega Drive,*** y MAGIC KNIGHT RAYEARTH para ***Saturn***. BUGS BUNNY es el clásico juego de plataformas con todo el encanto y simpatía de los dibujos animados y, por supuesto, el sello inconfundible de **Warner Bros**. En cuanto a MAGIC KNIGHT RAYEARTH, se trata de una aventura gráfica basada en el primer manga hecho completamente por mujeres, y que nos sorprenderá por su tremenda acción y su asombrosa realización gráfica.



BUGS BUNNY para Mega Drive y MAGIC KNIGHT RAYEARTH para Saturn son dos de las grandes sorpresas con las que Sega España inaugurará el catálogo del nuevo año.







NINTENDO MUESTRA AL MUNDO

NINTENDO ULTRA 64: UN ESPERANZ

FERNANDO MARTIN/ MARCOS GARCIA

Cuando nos dijeron que en noviembre se iba a presentar ***Ultra 64*** en Japón, no pudimos resistir la tentación, e inmediatamente hicimos todo lo posible para no faltar a la cita en **Tokio**. El viaje fue una «lata» (16 horas de vuelo), pero nada más tomar contacto con el **Shoshinkai**, todo tipo de cansancio y fatiga desapareció por completo convirtiéndose en emoción, dicha y muchísimos nervios. **Nintendo** ocupaba más de un tercio de los dos pabellones, y de ese tercio, ***Ultra 64*** o ***Nintendo 64***, ocupaba la mitad. ¿Sería tan buena como decían?, ¿merece la pena esperar?, y la pregunta más importante: ¿cómo serían los juegos? Todas esas dudas se despejaron en un minuto. El único calificativo que pudimos dar a la máquina y su *software* fué el de espectacular además de impresionante e innovador. Pudimos ver alrededor de cincuenta monitores de unas 25 pulgadas cada uno de ellos, con una ***Ultra*** bien guardada dentro de una inexpugnable vitrina. Sólo se podía jugar a dos títulos. Uno era SUPER MARIO 64, del que os hablaremos un poco más tarde, y el otro era KIRBY BOWL 64, ambos inacabados pero totalmente esperanzadores. Además se podía ver un video en el que salían los futuros títulos para esta consola, entre los que se encontraban SUPER MARIO KART R, PILOTWINGS 64, STAR

CARACTERISTICAS TECNICAS

- **CPU:** Procesador MIPS Custom R 4000 de 64 bits a 93.75 Mhz
- **MEMORIA:** 36 Mbit Rambus DRAM (Memoria Dinámica) a 4500 Mbits por segundo.
- **COPROCESADORES:** RPC:SP (gráficos y sonido) y DP (Pixel Drawing Processor) integrados en el chip y a 62.5 Mhz.
- **RESOLUCION Y COLORES:** 256x224a 640x480 sin flicker en Interlace. Color 32bits RGBA. Canal Alfa para luz y sombras.
- **PROCESADOR GRAFICO:** Z-Buffer. Anti Aliasing. Mapeado de entorno. Trilinear Filtered Mipmap Interpolation. Corrección de perspectiva. Environment mapping.
- **DIMENSIONES:** Alto: 7.3mm. Ancho: 190mm. Largo: 260mm. Peso:1.1 kg.

ENTERO SU CONSOLA DE 64 BITS

ADOR FUTURO PARA EL VIDEOJUEGO

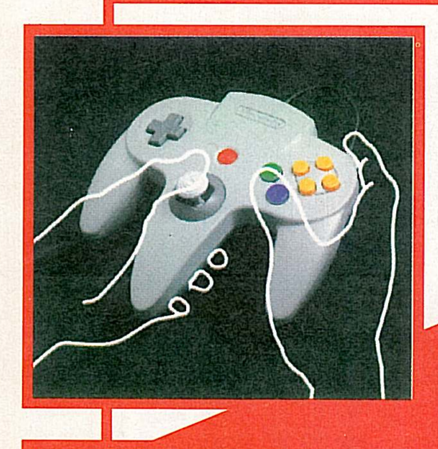
FOX 64, BLASTDOZER y STAR WARS. Conectado a cada consola, observamos un espectacular y ergonómico mando que contenía el clásico *pad*, un pequeño pero perfecto *joystick*, además de una decena de botones y el pequeño habitáculo para el *memory pack*. Estos mandos eran de color gris, aunque cuando se comercializen los habrá de casi todos los colores. Las colas para jugar a ***Nintendo 64*** eran lo más parecido a las que se forman en **Akihabara** para comprar los cartuchos de DRAGON QUEST. Después de varias horas de abrir camino entre codazos, pisotones, y mordiscos, logramos coger uno de esos preciados mandos y jugar a SUPER MARIO 64. Os podemos adelantar que SM 64 es un juego que va mucho más allá de todo lo creado hasta la fecha, y que pese a lo avanzado e innovador de su entorno 3D logra crear, una vez más, la perfecta simbiosis entre mando y jugador.

Una de las grandes novedades de esta consola es la posibilidad de conectar hasta cuatro mandos sin necesidad de *Multi-Tap*. El *memory pack* para salvar partidas se ubica dentro del pad.





NINTENDO VOLVIO A SORPRENDER A LOS ASISTENTES A LA FERIA CON LA ULTRA 64 (NINTENDO 64 EN JAPON). LA CONSOLA CUMPLIO, CON CRECES, LAS GRANDES EXPECTATIVAS PUESTAS EN ELLA.



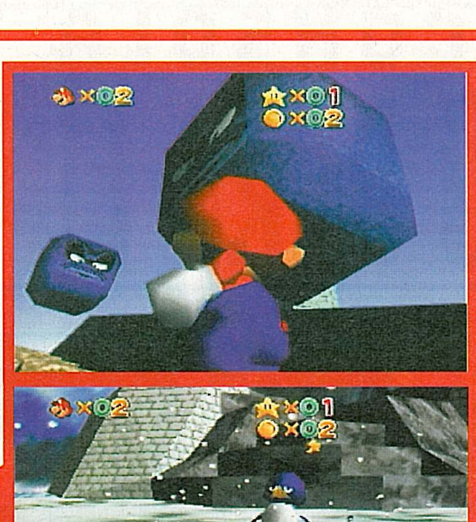
El mando es una auténtica obra maestra de ingeniería. Su perfecto diseño ergonómico nos permitirá cogerlo de cualquiera de estas tres maneras. Como véis, posee el clásico control pad, un pequeño *joystick* analógico para jugar a títulos como SUPER MARIO 64 o PILOTWINGS 64 y diez botones. Cada uno de ellos posee una función específica, haciendo que el mando se convierta en el más completo de cuantos se hayan hecho jamás. Es más que posible que se comercialize con varios colores.























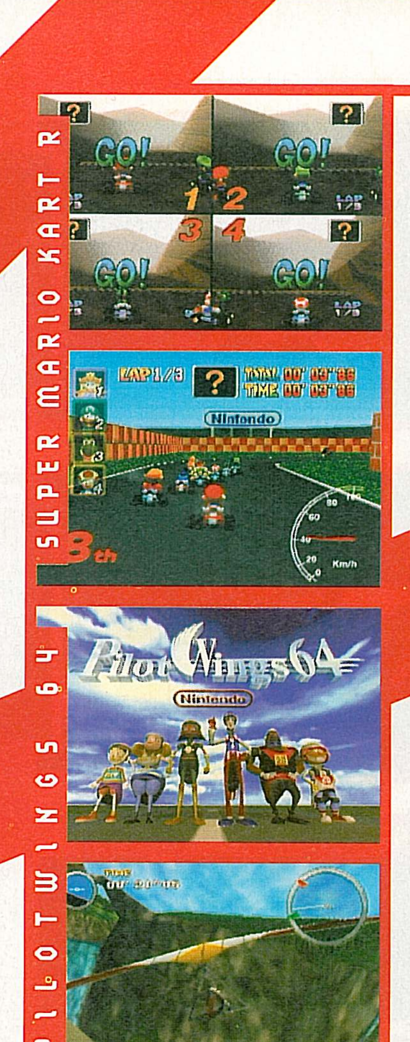
SUPER MARIO 64

Con SUPER MARIO 64 **Nintendo** ha puesto el listón muy alto en el género de las plataformas. La asombrosa calidad gráfica y el perfecto control sobre Mario, incluso con el juego a un 50 por ciento, hacen que sea muy difícil explicar con palabras las cualidades de SM 64. Mención especial para la pantalla de presentación animada, el combate contra Bowser y la genial fase del tobogán.



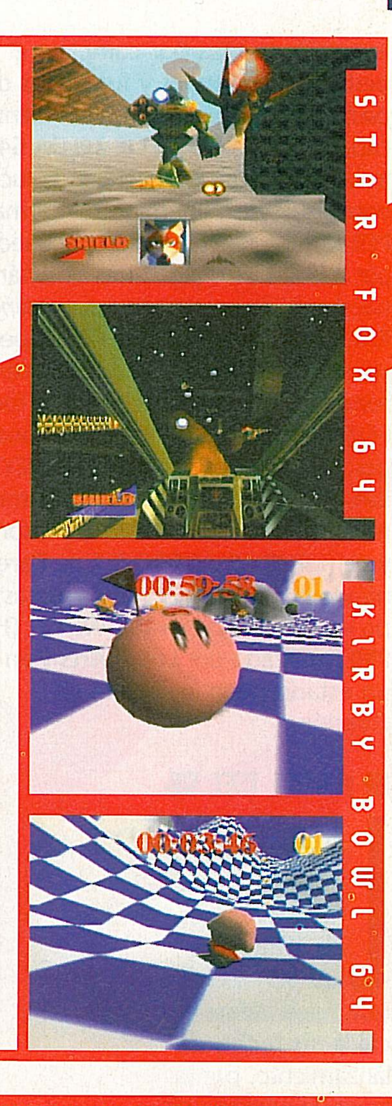




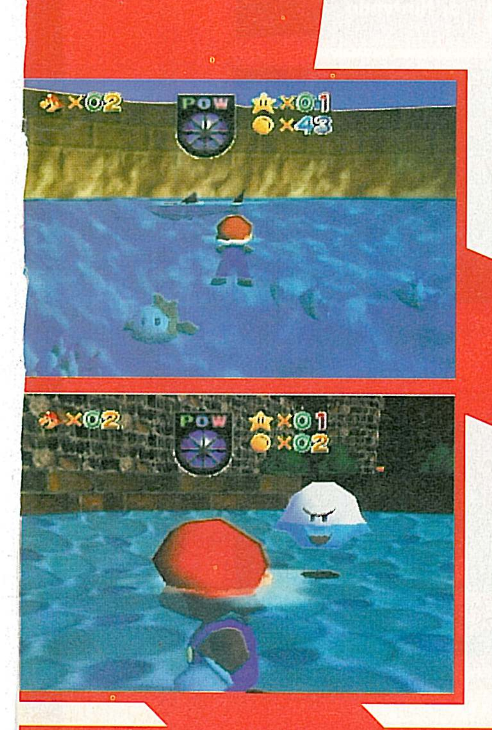




Aparte de SUPER MARIO 64, se presentaron otros juegos para *Ultra 64* no menos espectaculares, aunque también en proceso de desarrollo. SUPER MARIO KART R, KIRBY BOWL 64, STAR FOX 64 o PILOTWINGS 64, son algunos ejemplos de títulos clásicos que saldrán para esta consola coincidiendo con el lanzamiento. Aunque parece que los cartuchos van a salir a un precio ligeramente elevado (entre 12.000 y 14.000 Pts), os podemos asegurar que su calidad se encuentra aparentemente bastante por encima del *software* de las actuales consolas de 32 *bits*.



SIN DUDA ALGUNA LA ESTRELLA DE LA FERIA, APARTE DE ULTRA 64, FUE SUPER MARIO 64. LA CALIDAD DE ESTE JUEGO NO FUE SUPERADA POR NINGUNO DE LOS OTROS QUE SE PRESENTABAN.



NINTENDO 64 FUE LA GRAN PROTAGONISTA DEL SHOSHINKAI

Cuando a finales de año pasado ya se hablaba de un espectacular Mario especialmente creado para *Ultra 64*, nadie podía imaginar, ni por asomo, que sería como lo que hemos visto en esta edición del **Shoshinkai´95**. En la pantalla de presentación aparece la cara de Mario, a un tamaño considerable y perfectamente animada, haciendo todo tipo de gestos (incluso llega a estornudar), y siguiendo atentamente el cursor por la pantalla. Cuando por fin pulsas el botón rojo de *start* aparece ante tus ojos un soberbio universo en 3D por donde Mario puede caminar a sus anchas y realizar acciones tan variadas como sumergirse en un cristalino lago y visitar las profundidades o subirse en el último árbol del escenario. Los escenarios que tuvimos oportunidad de ver en SM 64 eran tan variados como maravillosos: praderas primaverales, un paisaje totalmente invernal infestado de pingüinos, el agobiante fondo del mar, un gigantesco tobogán y, al final de la primera fase, te encuentras con tu viejo enemigo de siempre, Bowser. A pesar de estar al 50%, el entorno vectorial se mueve con una suavidad envidiable, y las texturas muestran un suavizado perfecto. Es más que probable que SM 64 se convierta en el mejor juego de Mario de todos los tiempos. **Nintendo** tambien presentó otros clásicos de ***SNES*** para ***Ultra 64*** como PILOTWINGS 64, en estrecha colaboración con **Paradigm Simulation**

Inc., y que utiliza por completo el amplio repertorio de botones y funciones del *control-pad*; KIRBY BOWL 64 al 20 por ciento; un inacabado THE LEGEND OF ZELDA 64 que mostraba una curiosa secuencia de lucha en 3-D entre Link y un enemigo con armadura; SUPER MARIO KART R, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos y que hace gala de un espectacular *scaling* y WAVERACE 64, una especie de F-ZERO pero con lanchas motoras desarrollado también por **Nintendo.** Otros juegos a destacar fueron STAR FOX 64, quizá el menos impresionante de todos, BUGGIE-BOOGIE, GOLDENEYE 007, basado en la última película de James Bond al más puro estilo VIRTUA COP, el sorprendente y demoledor BLASTDOZER de **Rare,** protagonizado por bulldozers y excavadoras de todo tipo y STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE, realizado por **Lucas Arts** y en un estado poco avanzado de creación.

● ABRIL DEL 96

La única mala noticia de la que fuimos testigos en el **Shoshinkai´95** es la que hacía referencia a su fecha de lanzamiento, prevista en un principio para navidades del 95 al menos en Japón, y que ha sido trasladada definitivamente al 21 de Abril del 96 en la tierra del sol naciente y a finales de ese mismo mes en Estados Unidos. Afortunadamente, lo que también os podemos adelantar es que ***Ultra 64*** verá la luz casi de forma simultánea en todo el mundo. Se acabaron los largos tiempos de espera entre las máquinas japonesas y norteamericanas respecto a las europeas, y posiblemente en Mayo o Junio del 96 tengamos la flamante consola de 64 bits en nuestros hogares, un gran regalo de «fin de curso» que nos traerá **Nintendo España.** Y hablando de regalos, el precio estimado de esta consola en Japón rondará los 25.000 yens y los 250 dólares en U.S.A., lo cual hace suponer que la cifra final para el mercado europeo estará situada entre 30.000 y 40.000 pesetas. Si esto se confirma estaríamos hablando de un precio muy inferior a las máquinas de 32 *bits*, ***PlayStation*** y ***Saturn***, que actualmente encontramos en el mercado. Os seguiremos informando de todo lo que acontece sobre la consola del futuro. ¡*Sayonara baby*!

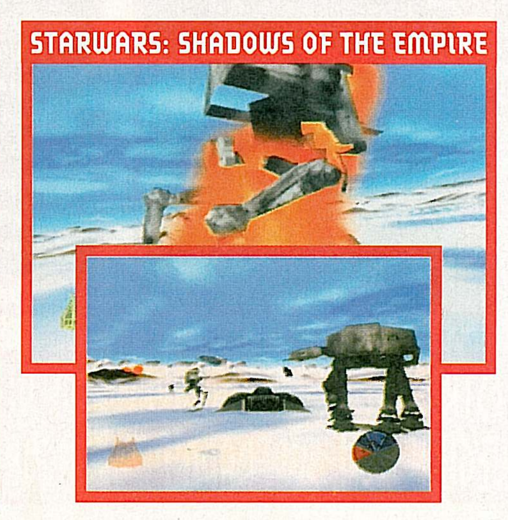


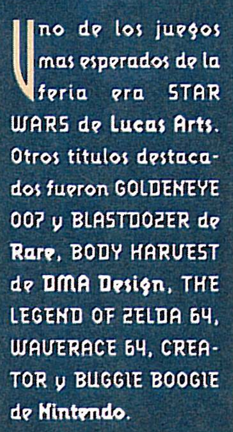
WAVE RACE 64



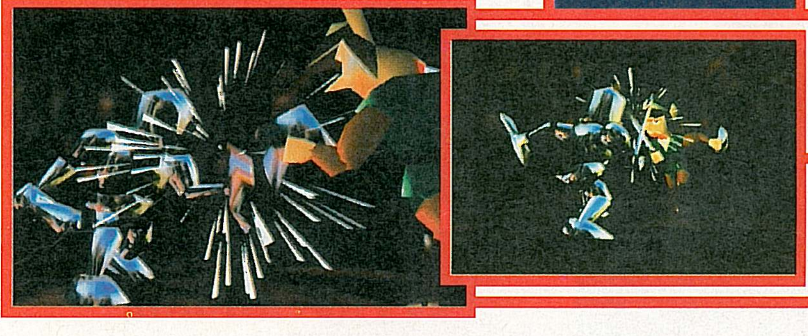
BODY HARVEST

STARWARS: SHADOWS OF THE EMPIRE





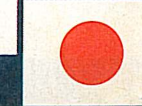
Uno de los juegos mas esperados de la feria era STAR WARS de Lucas Arts. Otros titulos destacados fueron GOLDENEYE 007 y BLASTDOZER de Rare, BODY HARVEST de DMA Design, THE LEGEND OF ZELDA 64, WAVERACE 64, CREATOR y BUGGIE BOOGIE de Nintendo.



THE LEGEND OF ZELDA 64



BUGGIE-BOOGIE



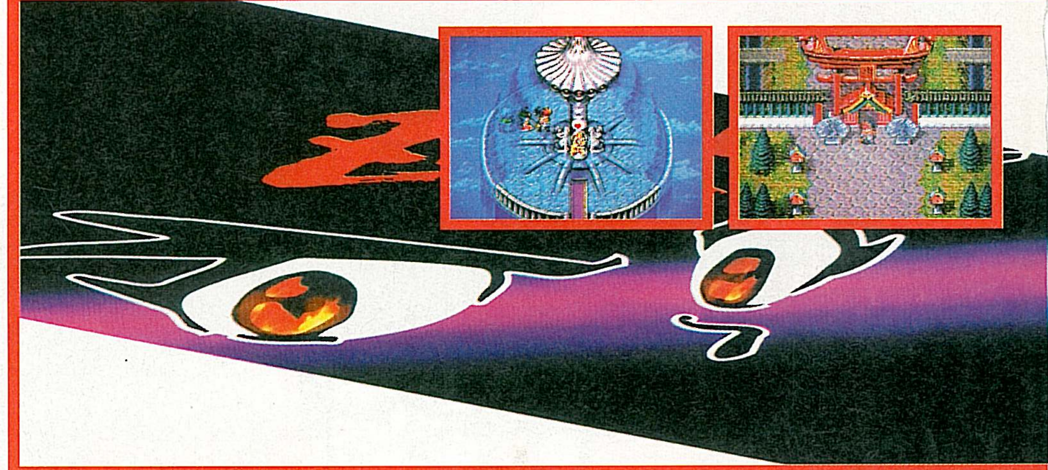
ADEMAS DE ULTRA 64, HUBO MAS SORPRESAS EN LA FERIA...

Esta nueva edición de la feria nipona, dedicada en exclusiva al mundo **Nintendo** y sus licenciatarios, desveló numerosas sorpresas para ***Super Famicom/Nintendo***, ***Game Boy*** y, la desconocida en nuestro país, ***Virtual Boy***. La gran cantidad de productos que pudimos ver para ***SFC/SNES*** nos aclararon dos cosas, el gran futuro que aún tiene por delante esta consola de 16 *bits* y la gran diferencia que existe entre el mercado nipón y el europeo. La protagonista absoluta de esta feria fue **Nintendo**. Sus inmensos e interminables *stands* y las sabrosas novedades que mostraba a los miles de asistentes japoneses demostraron una vez más su primacía mundial. Los juegos más llamativos fueron SUPER MARIO RPG, DRAGON QUEST VI (el cartucho que batirá nuevos records de ventas en **Akihabara**), una nueva entrega de FIRE EMBLEM (ahora con 32 megas) y un espectacular plataformas de Kirby destinado a ***SNES***. Para la pequeña ***Game Boy***, encontramos una especie de ARKANOID o BREAKOUT, con Kirby como protagonista, y un espectacular *RPG*. ***Virtual Boy*** también contaba con dos importantes lanzamientos: BOUND HIGH y el esperado WARIO, que serán sus productos más destacables para el próximo año. Una extensa galería de títulos con los que **Nintendo** mantiene su línea de sorprender gratamente a propios y extraños.



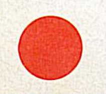
FERIA SHOSHINKAI DE TOKIO





● PREPARADAS PARA EL ASALTO

Compañías como **Namco**, **Capcom**, **Konami**, **Square Soft**, **Enix** y **Hudson Soft** también aportaron su granito de arena a esta edición de **SHOSHINKAI**. **Namco**, como la mayoría de las empresas presen-





NINTENDO

La gran N acaparó la máxima atención en el SHOSHINKAI. No en vano todo giraba en torno a sus cuatro consolas: *SNES*, *Game Boy*, *Virtual Boy*, y *Nintendo 64*. Para ello ocupó un tercio de los dos pabellones que albergaban el evento. Los juegos más destacados fueron SUPER MARIO RPG (en colaboración con **Square**), FIRE EMBLEM 2, el esperado Kirby de plataformas para *SNES*, otro Kirby para *Game Boy* y WARIO de *Virtual Boy*.

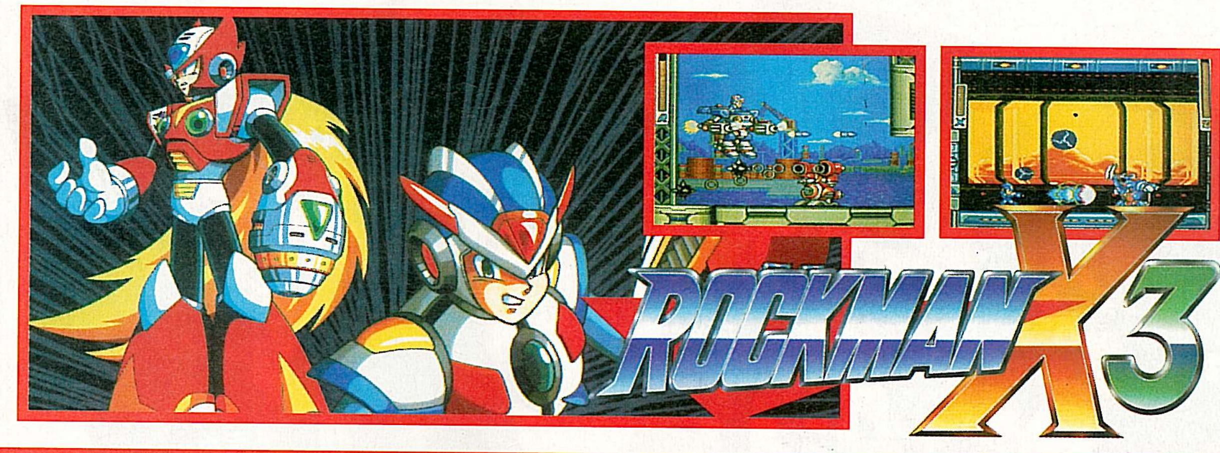


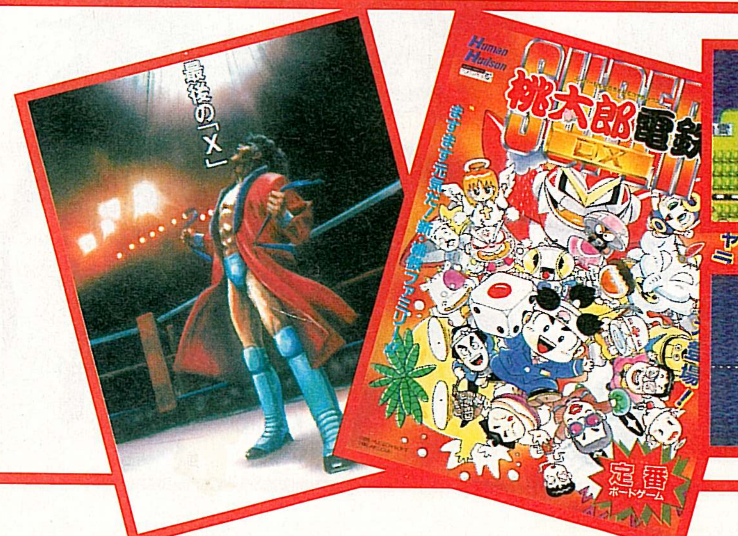
NINTENDO, HUDSON SOFT, NAMCO O SQUARE SOFT, FUERON LAS INDISCUTIBLES PROTAGONISTAS DE ESTA FERIA



CAPCOM
HUDSON SOFT

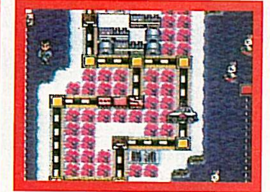
Ambas compañías disfrutaron de un impresionante *stand*, a pesar de que **Nintendo** había ocupado casi todo el espacio vital. **Capcom** presentó, entre otros muchos títulos, ROCKMAN X3 (la nueva entrega de MEGAMAN X), FINAL FIGHT TOUGH, PINOCHIO, MAUI MALLARD y MICKEY & DONALD. El dúo **Hudson Soft-Human** mostró productos tan dispares como el legendario FAR EAST OF EDEN ZERO y SUPER FIRE PRO WRESTLING X.

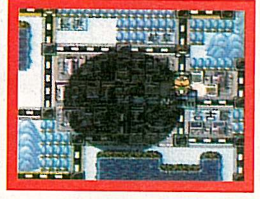



















KONAMI SQUARE

Square Soft agrupó frente a su *stand* a centenares de japoneses que observaban con gran deleite cartuchos tan esperados como SUPER MARIO RPG, BAHAMUT LAGOON o FRONT MISSION: GUN HAZARD. **Konami**, por su parte, nos mostró títulos de casi todos los géneros: GANBARE GOEMON 4, FOREVER WITH YOU, la tercera parte de PARODIUS, PAWAFURU PUROYAKYU 3, MAX VOLTAGE y un juego ecuestre.

TODAS LAS COMPAÑÍAS APOSTARON DE NUEVO POR EL GÉNERO MAS POPULAR EN JAPON, LOS ACTION RPG.

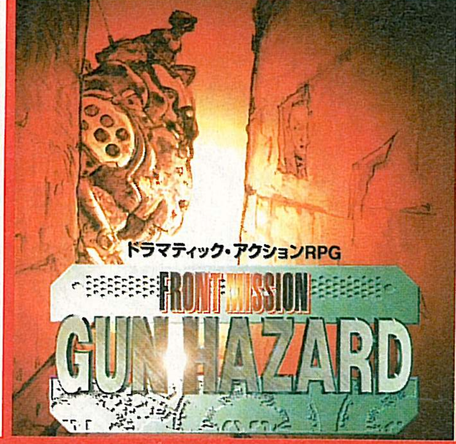


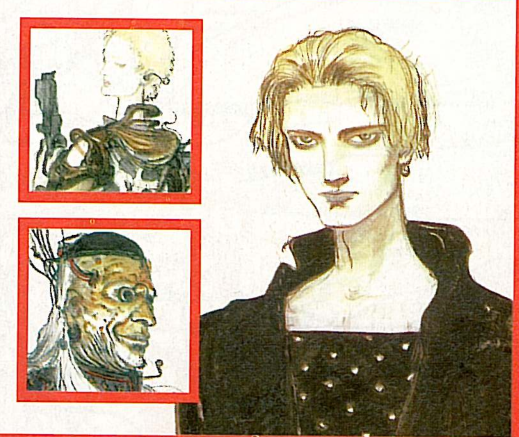


NAMCO

La emblemática compañía nipona no presentó demasiadas novedades en su enorme *stand*. Además de sus estupendas azafatas japonesas, pudimos ver el esperado TALES OF PHANTASIA, un nuevo *Action RPG* de 32 megas y espectaculares gráficos que dejó con la boca abierta a todos los asistentes de ojos rasgados. El otro gran título de Namco para SNES fué la quinta entrega de BATTER UP, un juego de béisbol que goza de gran popularidad en este venerable país.







FERIA SHOSHINKAI DE TOKIO





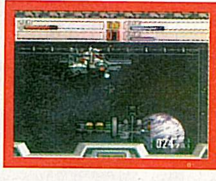
BANDAI BANPRESTO

Estas compañías destacaron por la gran cantidad y calidad de sus productos. **Bandai** sorprendió a la totalidad de asistentes del SHOSHINKAI con DRAGON BALL Z: HYPER DIMENSION, dos versiones diferentes de SAILOR MOON SUPER S, SD DIMENSION WAR para *Virtual Boy* y una larga lista de títulos exclusivos para el mercado japonés. **Banpresto** presentó la tercera entrega del genial GO GO ACKMAN y TRAVERSE: STARLIGHT & PRAIRIE entre otros.











tes, mostró varios títulos para este final de año y comienzo del que viene. TALES OF PHANTASIA, un espectacular juego de rol de 32 megas y 256 colores simultáneos en pantalla, y BATTER UP 5, una entrega más del popular juego de béisbol, son sus mejores bazas. **Capcom** presento títulos como ROCKMAN X3 (MEGAMAN X3 para nosotros), FINAL FIGHT TOUGH, o los esperados plataformas de MAUI MALLARD, MICKEY & DONALD y PINOCHIO para ***SNES***. La imprevisible **Konami** exhibió varias novedades, algunas de las cuales tendremos el honor de ver en Europa. Una cuarta entrega de GANBARE GOEMON, un simulador de vida cotidiana llamado FOREVER WITH YOU, ya conocido por los usuarios de ***PlayStation***, un simulador de carreras de caballos llamado STABLE STAR, la tercera parte de PAWAFURU PUROYAKYU y una nueva entrega de PARODIUS. **Square Soft** se alió con **Nintendo** para desarrollar el SUPER MARIO RPG, pero además presentó una gran cantidad de juegos, todos de rol, para ***SFC/SNES***. Cabe destacar el que puede convertirse en el título más importante del año, BAHAMUT LAGOON así como la segunda parte de FRONT MISSION, llamada GUN HAZARD. **Hudson Soft-Human** no quiso quedarse atrás en cuanto a lanzamientos se refiere, por lo que presentó *Action RPG* como FAR EAST OF EDEN ZERO y deportivos como SUPER FIRE PROWRESTLING X. También contaban con un nuevo BOMBERMAN para ***Virtual Boy***. Después de todas las novedades que pudimos observar llegamos a la siguiente conclusión. Las principales productoras no dan por perdidos los 16 *bits*, y lo que más vende en Japón, con mucha diferencia, son los *Action RPG*.

OTRAS COMPAÑÍAS

Bandai nos impresionó con DRAGON BALL Z: HYPER DIMENSION, la nueva entrega para ***Super Nintendo*** que nada tiene que envidiar a las versiones de 32 *bits*, varias entregas de SUPER DEFORMERS, incluyendo uno para ***Virtual Boy***, más dos juegos de SAILOR MOON S, uno de puzzle y otro de lucha. También pudimos ver una larga lista de compañías que presentaron todo tipo de productos predominando los juegos de rol.

UN PASEO POR TOKIO

VOCABULARIO

KONNICHI-WA
Hola. Buenas Tardes.

KUDASAI
Por favor.

RYOSHUSHO
Recibo.

SUMI MASEN
Perdon

CHOTTO
Oye tu

DOMO ARIGATO
Gracias

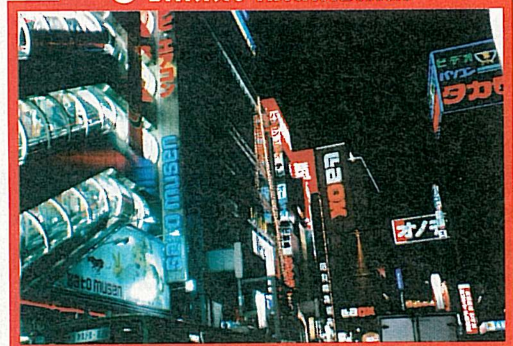
DO ITASHI MASHITE
Es un placer

SORE DEWA MATA
Hasta luego (Lucas)

SAYONARA
Adiós

Un simple viaje a **Tokio** se puede convertir en una auténtica aventura si no váis los suficientemente preparados. Para los que tengáis la suerte de poderos permitir un viaje al lejano oriente, os vamos a dar unos cuantos consejos de gran utilidad para que vuestra excursión no se convierta en una auténtica pesadilla. Lo primero que debéis tener claro son algunas nociones básicas de japonés, ya que estos simpáticos personajes no hablan, excepto en contadas ocasiones, el idioma anglosajón. Tened cuidado a la hora de coger un taxi, ya que os podéis quedar en la más absoluta de las ruinas. Lo mejor es coger el tren y el metro. Jamás presionéis el botón que dice *Massage* del teléfono del hotel, os llevaréis una «gran sorpresa». Si queréis comprar videojuegos, llevaros varias maletas de reserva, las necesitaréis. Reservad 2000 yens por persona para pagar los impuestos del aeropuerto en el viaje de vuelta. Y sobre todo, nunca os acerquéis por un restaurante que se llama **España**, en donde sirven las peores paellas y patatas bravas del globo. En el próximo viaje os adelantaremos datos íntimos acerca de las pequeñas japonesas. Saludos y recuerdos de **ASIKITANGA & THE ELF**.

① BARRIO AKIHABARA

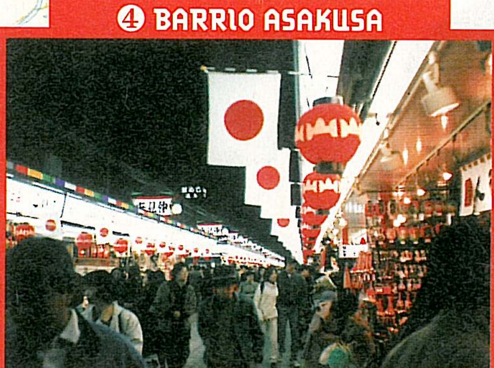


② TIENDA LAOX

③ BARRIO GINZA



❹ BARRIO ASAKUSA



❺ MAKUHARI MESSE

❻ SHOSHINKAI



❼ SHINJUKU GYOEN



❶ BARRIO AKIHABARA
El paraíso de los amantes del videojuego, y si no, que se lo pregunten a nuestro *Game Master* **THE ELF** y su tarjeta de crédito incandescente

❷ TIENDA LAOX
Esta tienda fue el maná de **SUPER JUEGOS**. En ella pudimos encontrar todo tipo de juegos y material para nuestra espléndida revista.

❸ BARRIO GINZA
El popular barrio «tokiota» es todo colorido, neones y mastodónticos centros comerciales. Aquí podréis encontrar kimonos y varios *souvenirs*.

❹ BARRIO ASAKUSA
El rastro en su versión japonesa. La infinidad de puestos que lo conforman están repletos de curiosidades, perfectas para obsequios y regalos.

❺ MAKUHARI MESSE
Este recinto ferial está compuesto por docenas de edificios modernos y grandes hoteles como **New Otani**.

❻ SHOSHINKAI
Este fue el motivo principal de tan largo viaje. Al final hemos de reconocer que mereció mucho la pena.

❼ SHINJUKU GYOEN
Este es uno de los maravillosos parques que posee **Tokyo**. Una ocasión perfecta para desenfundar la cámara.

❽ BARRIO SHINJUKU
El barrio más empresarial de **Tokio**. En el podréis encontrar el ayuntamiento, y otros edificios emblemáticos.

❾ BARRIO SHINAGAWA
En este céntrico barrio se encontraba nuestro impresionante hotel, digno de una princesa y toda su corte.

❽ BARRIO SHINJUKU



❾ BARRIO SHINAGAWA

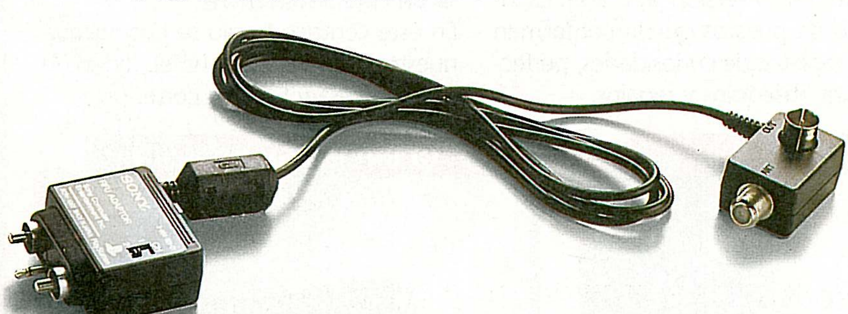




CONTROLLER. UN CONTROLADOR EXCEPCIONAL DE DISEÑO AERODINÁMICO Y GRAN TAMAÑO. RADICALMENTE ESTILIZADO, SUS ASAS ENCAJAN PERFECTAMENTE EN LAS MANOS PROPORCIONANDO UN ACCESO FÁCIL Y CÓMODO A LOS 4 BOTONES DE ACCIÓN. EL CONTROL MÁS FIABLE JAMÁS CREADO.

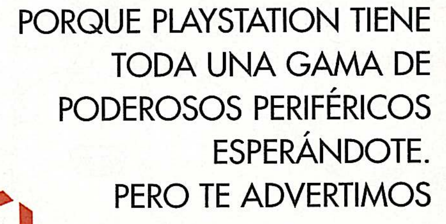


MEMORY CARD. TARJETAS DE MEMORIA PARA GRABAR Y GRABAR TUS PARTIDAS. NO NECESITAN PILAS YA QUE UTILIZAN LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA "FLASH". 64 KBYTES DE CAPACIDAD CON ALTA VELOCIDAD DE ACCESO A 10 KBYTES POR SEGUNDO.



ADAPTADOR RFU. EL ADAPTADOR QUE PERMITE LA CONEXIÓN DE PLAYSTATION A CUALQUIER TIPO DE TELEVISOR.

AUNQUE TU # INTACTA # UEDARÁ



PORQUE PLAYSTATION TIENE TODA UNA GAMA DE PODEROSOS PERIFÉRICOS ESPERÁNDOTE. PERO TE ADVERTIMOS



Cualquier duda que tengas sobre Playstation,


MENTE ESTALLE, TU MEMORIA Q
QUE SU PODER PUEDE LEVANTARTE LA TAPA DE LA CABEZA. CD DEMO DE REGALO. (1 AÑO DE GARANTÍA)
CABLE DE CONEXIÓN. EL CABLE DE CONEXIÓN PERMITE QUE DOS JUGADORES, CADA UNO CON SU PLAYSTATION Y TELEVISIÓN, JUEGUEN PARTIDAS SIMULTÁNEAS. JUEGOS MANO A MANO CON GRÁFICOS A PANTALLA COMPLETA.
RATÓN. UN RATÓN CON ALFOMBRILLA PARA MOVIMIENTOS MÁS VELOCES Y PRECISOS. CON DOS BOTONES PARA MÁS OPCIONES DE JUEGO.
MULTITAP. ESTE PERIFÉRICO MULTIPLICA LAS POSIBILIDADES DE JUEGO DE LA CONSOLA, PERMITIENDO JUGAR A VARIOS JUGADORES A LA VEZ.
puedes consultarla en el Teléfono 902 102 102.
SONY
PlayStation
PlayStation
TM



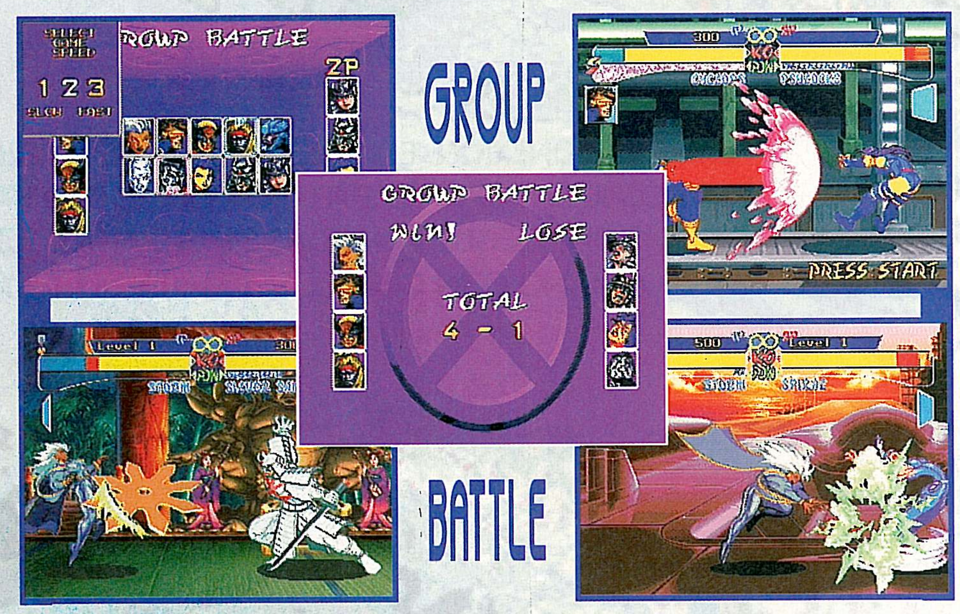
La Patrulla X vuelve a la carga en una de sus mejores incursiones.







INTRO

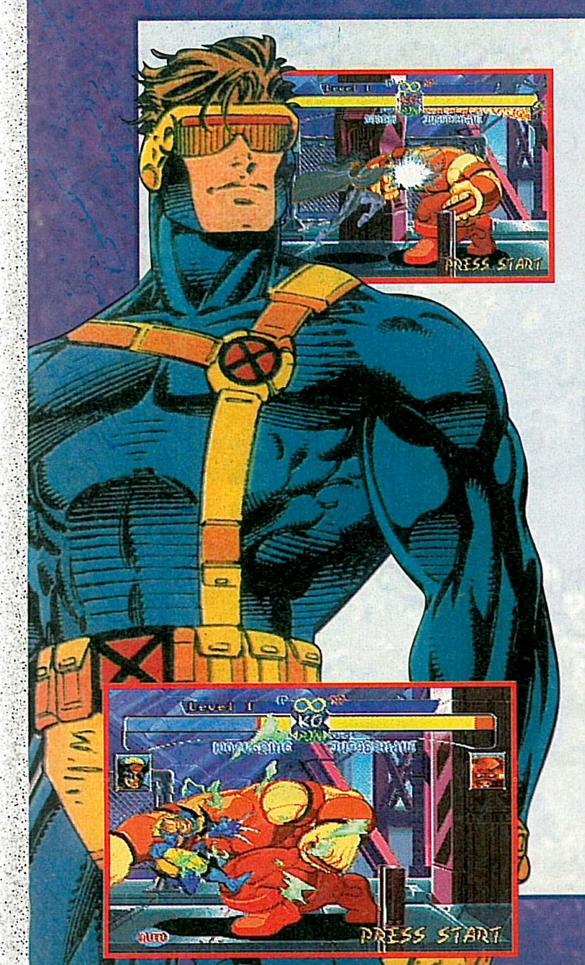


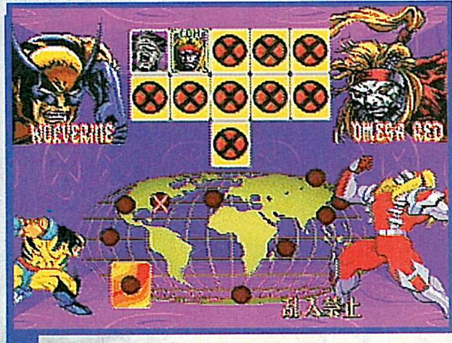
Corría el año 1963 cuando **Stan Lee** y **Jack Kirby**, dos figuras legendarias de la **Marvel**, dieron vida a un equipo de superhéroes, que con el tiempo se convertirían en uno de los más importantes y emblemáticos personajes de esta productora de cómics.
A pesar de su larga historia, **La Patrulla X** ha tenido que esperar hasta la década de los 90 para obtener un merecido reconocimiento por parte del público. La mayor parte de estos lanzamientos se decantaron por mezclar las plataformas con el género *beat'em-up* tipo STREETS OF RAGE. Sin embargo, nunca habíamos tenido la oportunidad de ver a estos personajes en un juego de lucha al más puro estilo **STREET FIGHTER 2**. Como no

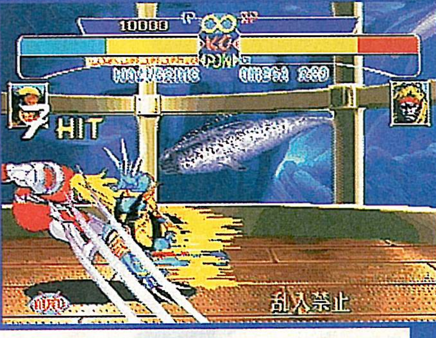
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

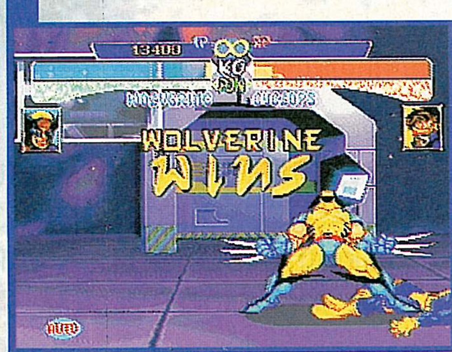












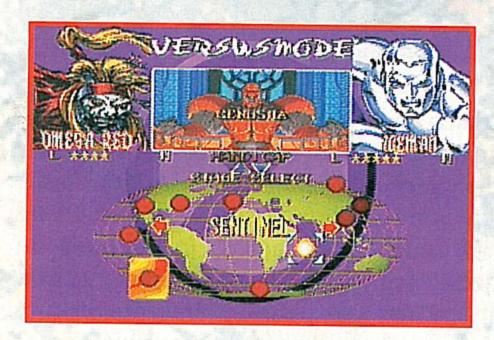


SURVIVAL MODE

ESTA MODALIDAD NOS RECUERDA AL *RANKING MODE* DE VIRTUA FIGHTER. SE VALORARAN EL TIEMPO Y EL ESTILO DE LUCHA.









SUPER GOLPES

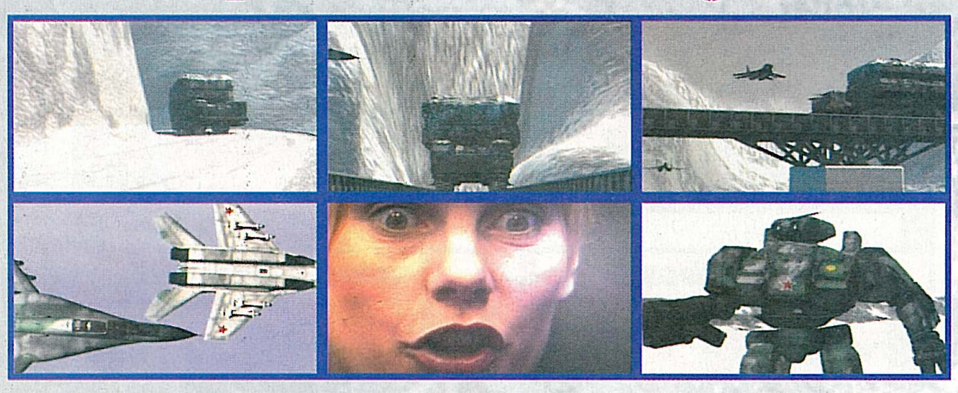
LOS GOLPES ESPECIALES QUE POSEE CADA UNO DE LOS PERSONAJES CONSTITUYEN UNA DE LAS FACETAS MAS ESPECTACULARES DE ESTE GRAN JUEGO DE CAPCOM.

podía ser de otra manera, los encargados de crear este título fueron los chicos de **Capcom**, que nos dejaron absolutamente alucinados con una de las *coin-op* más espectaculares de todos los tiempos. **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM** mantiene toda la tensión y la rapidez con la que se desarrollaban los combates en el original, aunque ahora se han añadido una serie de opciones que no se encontraban en la máquina. Así, además de las modalidades *arcade* y *versus*, también encontraréis una opción parecida al *Ranking Mode* de VIRTUA FIGHTER (en la que tendéis que vencer a vuestro oponente en un *round*) y otra llamada *Group Battle*. Otro de los detalles que contribuyen a que este juego sea tan espectacular es el enorme tamaño de los *sprites*, que junto a los escenarios interactivos pueden haceros perder la cabeza en los momentos más cruciales de un combate.

R. DREAMER















KRAZY IVAN



OPCIONES



RECORD









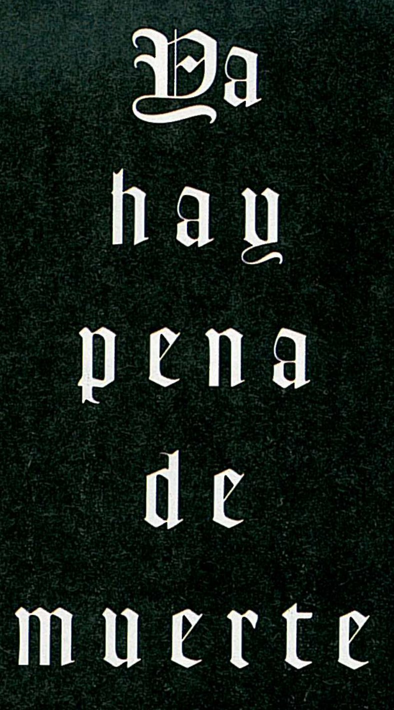
La simulación en cualquiera de sus vertientes es el género más utilizado sin ninguna duda en los 32 bits.

Cientos de disparos por segundo?, ¿explosiones por doquier?, ¿bestias robóticas de varios metros?, ¿hoy es lunes?.. pues entonces esto debe ser **KRAZY IVAN** para *PlayStation*. Bromas aparte, este es el nombre del nuevo programa de **Psygnosis**, un juego más a incluir en la larga lista de títulos que apuestan por el binomio «acción total-disparo». Si atendiéramos a los elementos más fundamentales del programa, se podría decir que estamos ante una nueva especie de DOOM en el que pasillos y bestias de las sombras han sido sustituidas por espacios abiertos y engendros metálicos. La mecánica es, como en el juego de **ID Software**, bastante sencilla: robot dotado con un enorme arsenal debe eliminar a otros de similares características dispersos por un gigantesco escenario con gran relieve, para así liberar a unos cientos de civiles secuestrados. Aunque esto pueda sonar a anuncio de contactos, la realidad de **KRAZY IVAN** es bastante más explosiva y atrayente porque, además de esos objetivos, el terreno está infestado de otros pequeños artefactos que nos harán la vida imposible en todo momento. Para aquellos que prefieran los duelos intensos, este programa también cuenta con opción para dos jugadores simultáneos, aunque para ello será necesario dos *PlayStation* y el cable *Link*. En próximos números más información.

DE LUCAR




SEGA the
GAME is NEVER
Over.


Ya
hay
pena
de
muerte


VIRTUA COP

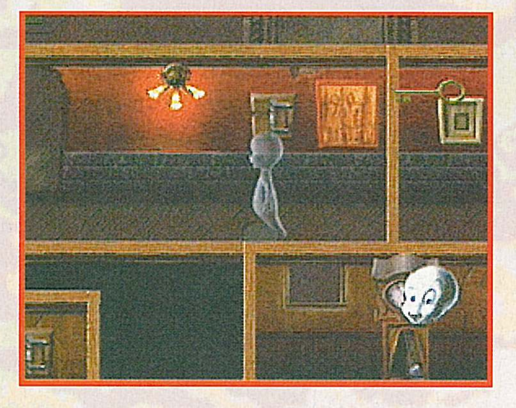


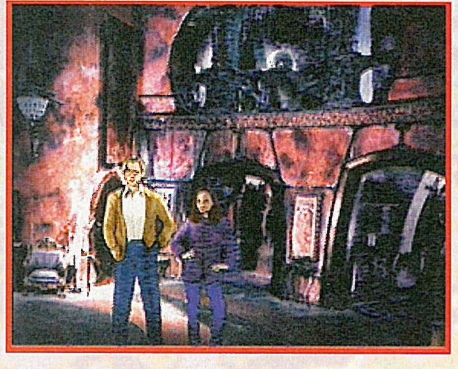





SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

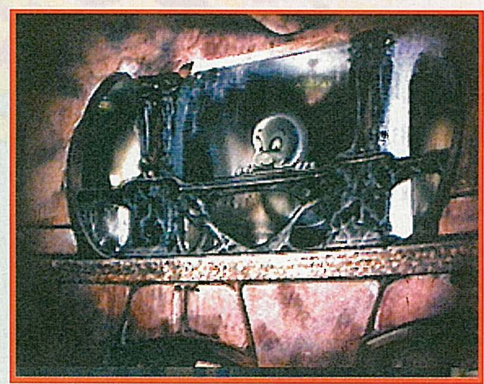


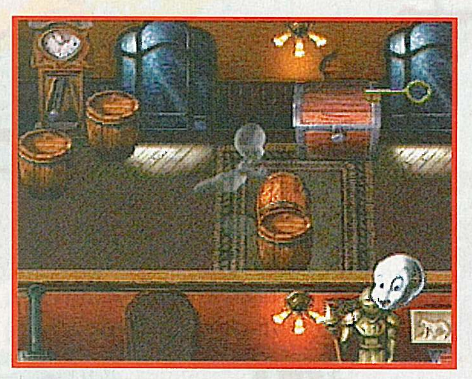


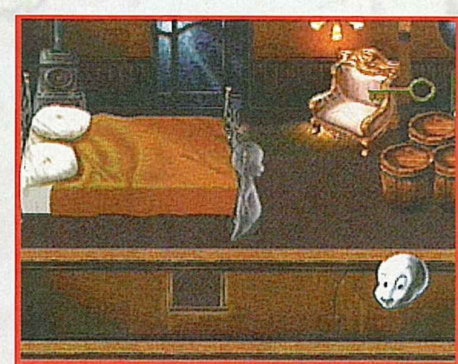


La calidad gráfica general es una de las virtudes más sobresalientes de la conversión película-cartucho que Interplay nos ha preparado.









CASPER



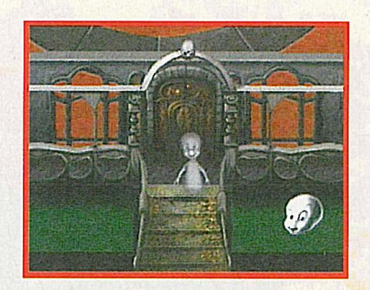


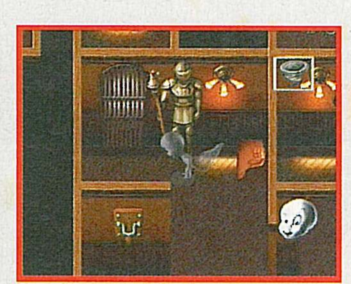
No hay película de éxito que se escape de ser convertida en videojuego, y más si se trata de un éxito de taquilla producido por **Spielberg**. Por una vez, no han sido ni **Ocean** ni **Acclaim** los encargados de realizar el juego, esta vez fué **Interplay** quien se hizo con la licencia de este film. **CASPER** no es ningún juego de plataformas, sino que se trata de una aventura con toques de arcade, en la que nuestro simpático fantasma deberá ir encontrando una serie de objetos que le abrirán puertas y algunos secretos, al tiempo que utiliza distintos hechizos que le convertirán en las más originales formas. Los gráficos se han dibujado con todo lujo de detalles, y los *sprites* han sido tomados directamente de la pantalla grande. Al igual que en el film, sus tíos intentarán asustar a los habitantes de la mansión e incordiar a Casper. Pero este espectro bondadoso está dispuesto a lo que sea para conseguir la amistad de la hija del dueño de la casa. Sabremos si lo consigue en los próximos meses.

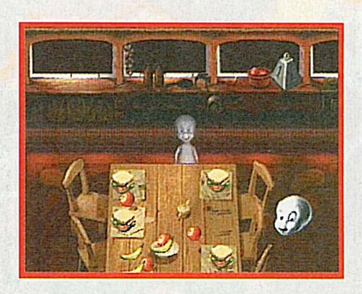
THE PUNISHER



La simpatía del protagonista, el genial fantasmilla Casper, es una de las notas distintivas.



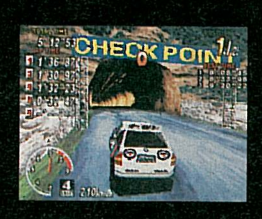




SEGA the
GAME is NEVER
Over.

Airbag
no
disponible



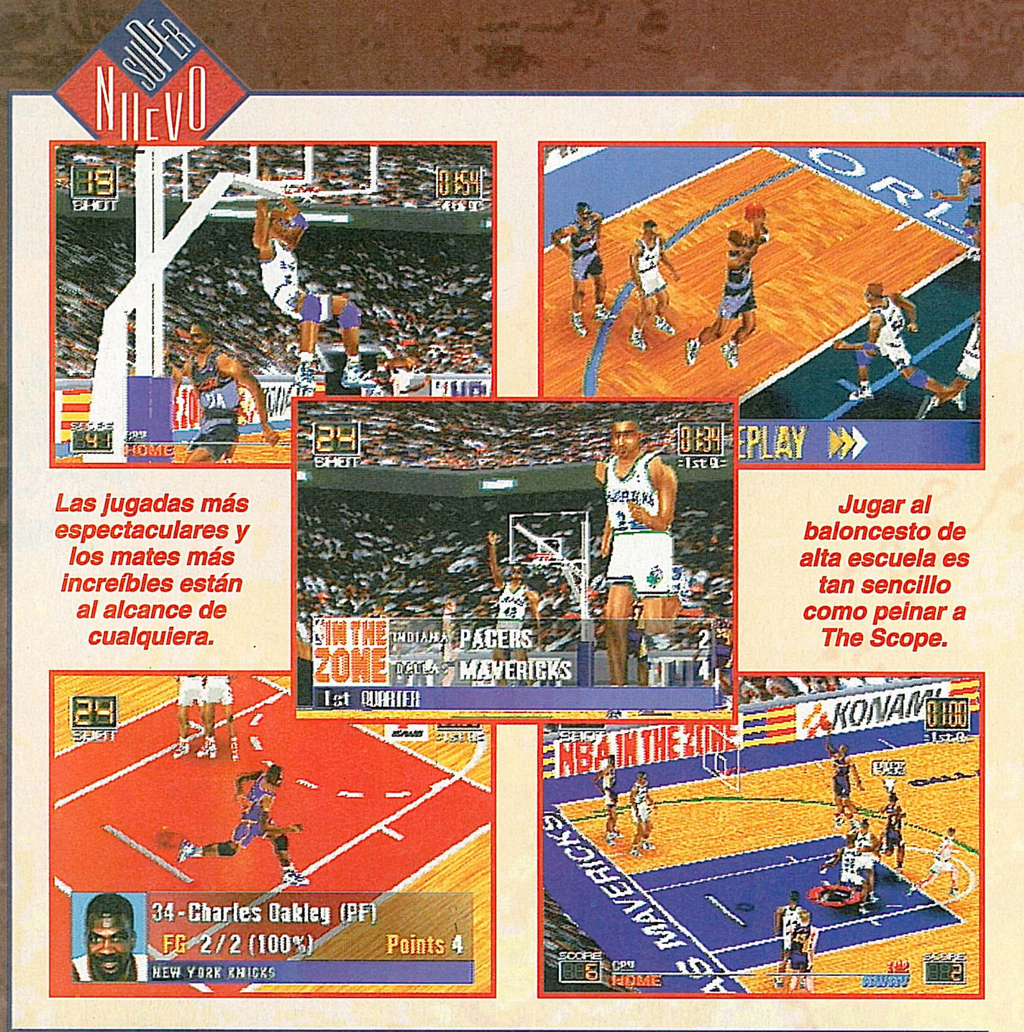








SUPER NUEVO



Las jugadas más espectaculares y los mates más increíbles están al alcance de cualquiera.

Jugar al baloncesto de alta escuela es tan sencillo como peinar a The Scope.

Antes de empezar a hablar de **NBA IN THE ZONE** deberíamos advertir a nuestros lectores, sobre todo a los aficionados al baloncesto, de la necesidad de proteger sus mandíbulas. Cuando vean este juego en funcionamiento, su boca se abrirá tanto, tanto, que algún avispado vecino aprovechará tal circunstancia para aparcar su Twingo. Dicho esto, podréis haceros idea de la tremenda espectacularidad de este juego de **Konami** llamado **NBA IN THE ZONE**. Si alguien quiere saber como serán la nueva generación de los simuladores de baloncesto aquí tienen el primer gran ejemplo: varias perspectivas, rostros digitalizados, jugadores formados por polígonos con texturas, perfectamente animados con una extraordinaria movilidad, y evolucionando sobre una cancha prácticamente de ensueño. Gráficamente es la locura, pero lo que nos hará perder los estribos es su extraordinaria jugabilidad. La sencillez en el manejo, las múltiples variantes de resolución de cada jugada y el absoluto realismo de

NBA IN THE ZONE

PlayStation

PERSPECTIVAS

LATERA



La clásica toma lateral es una de las perspectivas más utilizadas dentro de los numerosos simuladores de baloncesto.

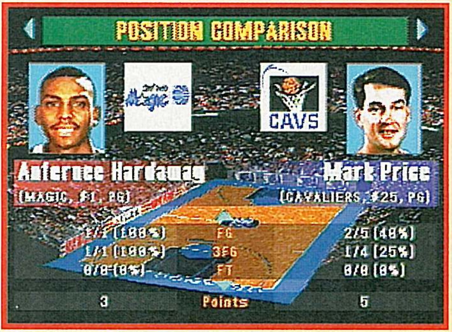
NORMAL

Nos permitirá seguir el juego mucho más de cerca, aunque resulta algo menos clara a la hora de defender y atacar.

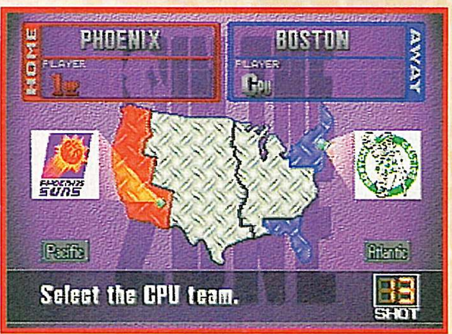
ISOMETRICA



Tan clara como la lateral, pero bastante más vistosa y espectacular.





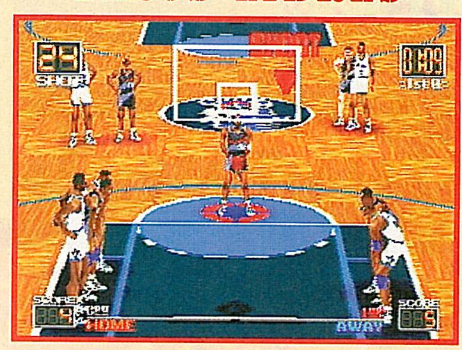




cada acción nos transportarán al corazón de la **NBA**. Un locutor del mismo pelaje y tronío que **Trecet**, melodías para animar a la grada y unos fantásticos efectos sonoros aumentan la sensación de realismo. Para terminar, todas las franquicias y jugadores de la **NBA** (salvo **Jordan**, **Barkley** y **Saquille O´Neal**) y opción de dos jugadores para calmar nuestras ansias competitivas.

DE LUCAR

TIROS LIBRES



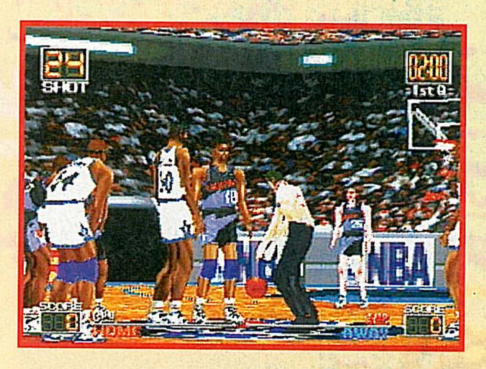
Tan decisivos como en la vida real. Un promedio aceptable de aciertos nos evitará algunos apuros al final.

REPETICION



Las repeticiones son un auténtico lujo para nuestros ojos que podremos disfrutar después de cada canasta.

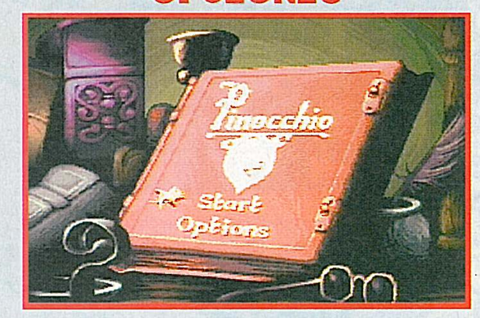




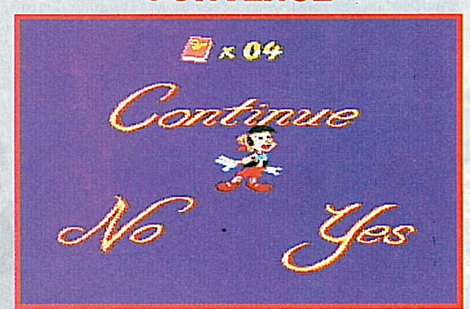


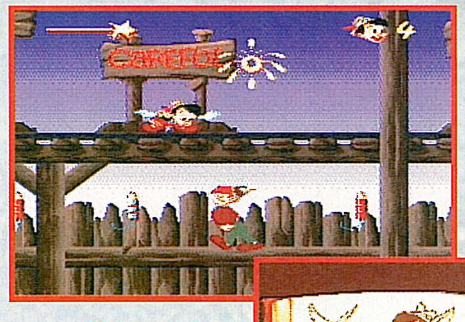
PINOCHO

OPCIONES



CONTINUE





El apartado gráfico ha sido, sin duda, el aspecto en el que Disney Interactive ha puesto más empeño.

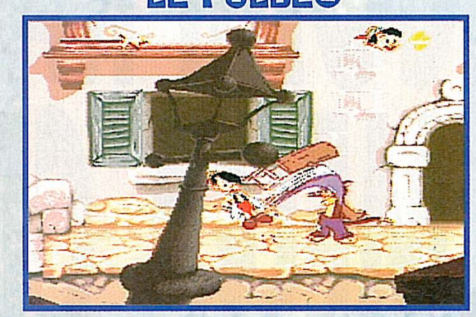


Las melodías del juego se ceñirán en gran medida a la partitura original del film de Disney.



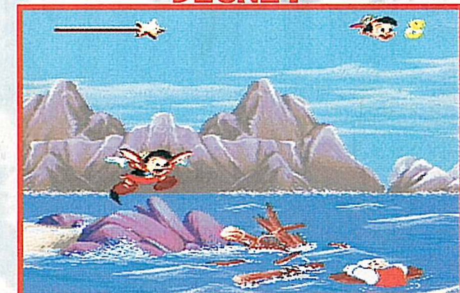
Es uno de los personajes más tiernos que la factoría **Disney** ha dado a luz, y no precisamente por el material del que está hecho. Sus aventuras emocionaron a un público que recordará por siempre las melodías creadas para su versión cinematográfica, que fue una estupenda adaptación animada del clásico cuento italiano. Ahora **Nintendo**, de la mano de **Disney Interactive**, pone en el mercado un título con el que se ha pretendido respetar al máximo la esencia original que poseen todas las producciones de la factoría norteamericana, sobre todo la de aquellas que fueron creadas en las décadas doradas de la compañía. El resultado obtenido con el trabajo de **Disney Interactive** se refleja en la magnífica presentación gráfica del juego, una acertada combinación de color y animación que, al igual que ocurriese con otros títulos de la compañía, se nos antoja como el mayor aliciente de este título. Las inolvidables melodías de la película han sido también uno de los principales objetivos de sus diseñadores, ya que en ellas se basó casi en su totalidad el impresionante éxito obtenido por el film, una auténtica joya de la música que

EL PUEBLO



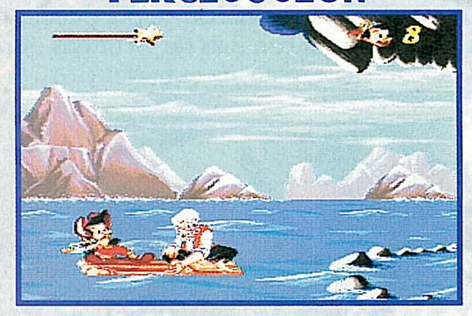
La aventura comenzará en el pueblo de Pinocho, camino de la escuela.

DISNEY



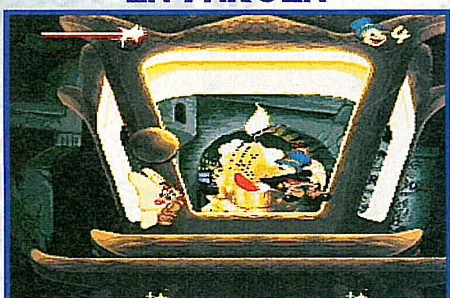
La mano de los dibujantes de Disney se aprecia en todos los rincones .

PERSECUCION



Momentos de tensión mientras la ballena persigue a los protagonistas.

LA FAROLA



Esta promete ser una de las fases más bellas gráficamente.

EL TEATRO



También habrá cabida para originales pruebas similares al clásico Simón.









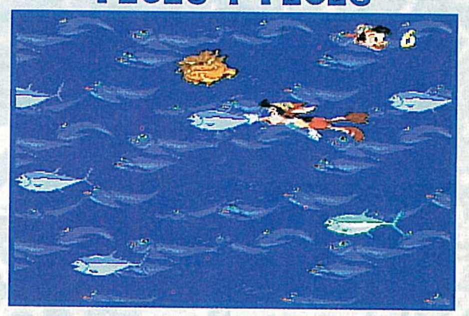


DENTRO DE LA BALLENA



He aquí una de las partes más recordadas del film de Disney.

PECES Y PECES



En los bancos de peces, desde luego, hay muchos peces, ¿no?

quedó en los anales de la historia como una de las bandas sonoras más agraciadas del siglo. Si nos permitís una recomendación, atentos a la melodía inicial del juego (la que aparece en la pantalla de opciones), ya que por lo que hemos podido comprobar, será una de las mejores partituras que jamás se hayan adaptado para *Super Nintendo*. Si, por otro lado, os importa el número de niveles con que va a contar el juego, decir que éste dispondrá de diez escenarios totalmente diferentes, con numerosos planos de *scroll* que engrandecerán, aún más si cabe, la excepcional calidad gráfica de juego. Con todo, **PINOCHO** se une a la plantilla de personajes que **Disney** ya ha adaptado a los videojuegos, algo que no nos deja de extrañar si tenemos en cuenta que este título está viviendo nuevos momentos de gloria gracias a su reaparición en formato video. En fin, ojalá todos se tomasen sus proyectos tan en serio como los diseñadores de **Disney Interactive**. El mes que viene os contamos como acaba este proyecto de **Nintendo**.

J.C.MAYERICK

HISTORIA



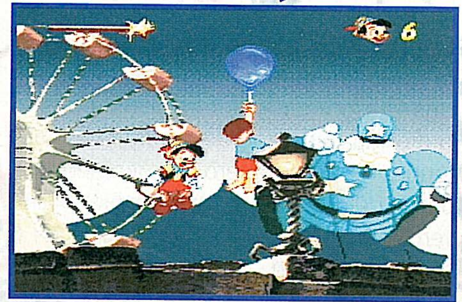
Todavía nos quedará tiempo para disfrutar de la literatura.

EN EL MAR



Ya puestos, tampoco vendrá mal un paseo por las profundidades.

EL PARQUE



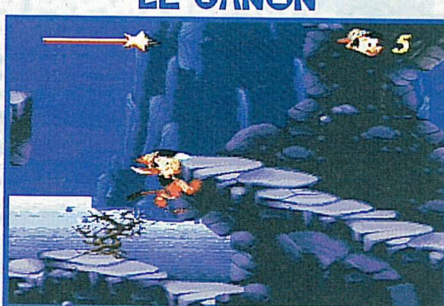
Los fondos serán una parte inprescindible en el apartado gráfico.

LA MONTAÑA RUSA



El clásico nivel en la montaña rusa, un aliciente más para este título.

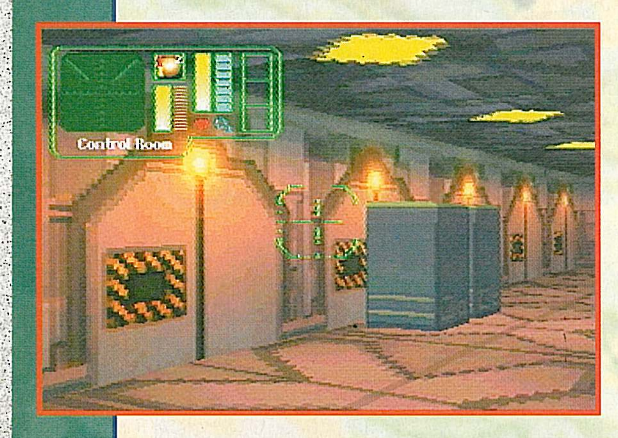
EL CAÑON



Los malos de la peli deberán medirse a Pinocho en este tétrico nivel.









En el año 2205, tras 200 años sin guerras ni conflictos de ningún tipo, el planeta Tierra es un lugar tan tranquilo y soporífero como un bingo los lunes. Con tanta paz y amor, las corporaciones militares pasan por uno de sus momentos más críticos y sólo un milagro puede librarlas de la quiebra. Por suerte para ellas (o vaya a usted a saber si no fue por encargo), una masa de incautos alienígenas han elegido la tierra y sus alrededores para pasar los próximos mil o dos mil años. Aquí es donde arranca **DEFCON 5**, la nueva aventura de **Millennium** en la que se mezclan elementos de estrategia con acción al estilo DOOM, y en la que deberemos asumir el papel de defensores de una colonia minera de Tyron Corporation en el espacio exterior. Como ya habréis imaginado, este juego consiste en otra variante del clásico programa con perspectiva subjetiva, diseño laberíntico en su mapeado, universo en 3D con *scaling* y *texture mapping*, perfecta ambientación sonora y, sobre todo, con mucho, mucho disparo.

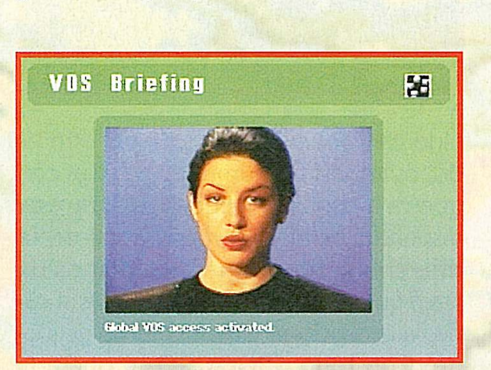
La gigantesca base, ahora desierta, está dividida en diferentes zonas, y para orientarnos es imprescindible el uso de la computadora central con toda la información y objetivos de nuestra misión. Una vez localizados los primeros objetos, la colonia minera se convertirá en un auténtico infierno repleto de alienígenas. A partir de este momento empieza esta verdadera pesadilla llamada **DEFCON 5** para *PlayStation*.

DE LUCAR

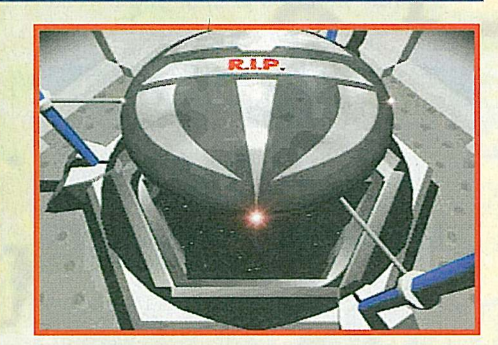


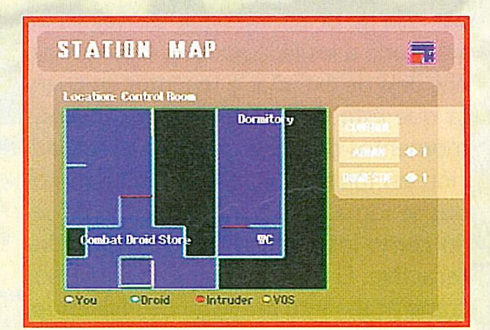


Una nueva secuela del clásico DOOM de ID Software aparece para PlayStation. La acción trepidante es su principal característica.

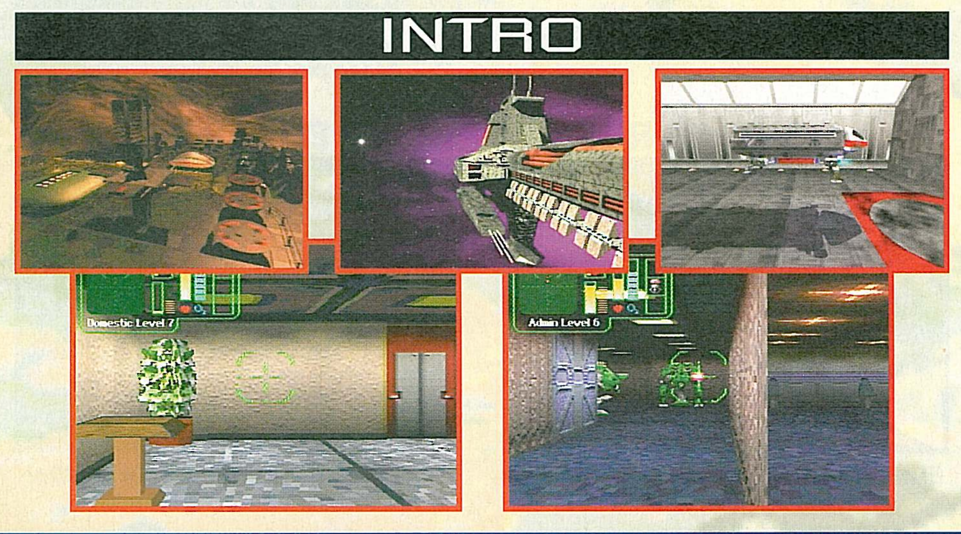




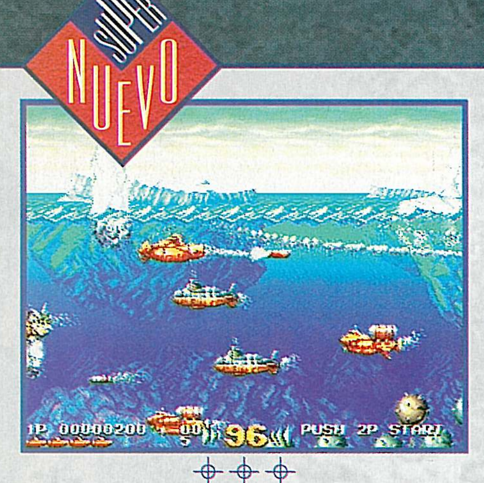




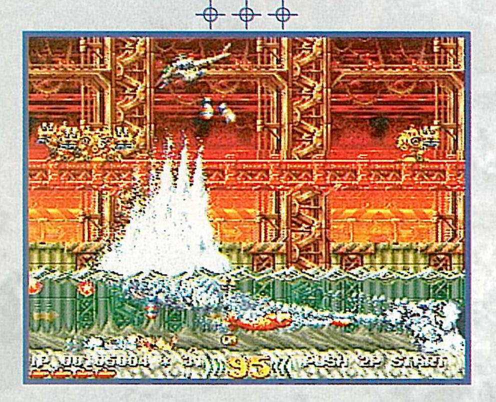
INTRO



SUPER NUEVO



IN THE HUNT ES LA CONVERSION DE UNA DE LAS RECREATIVAS MAS FAMOSAS DE IREM.





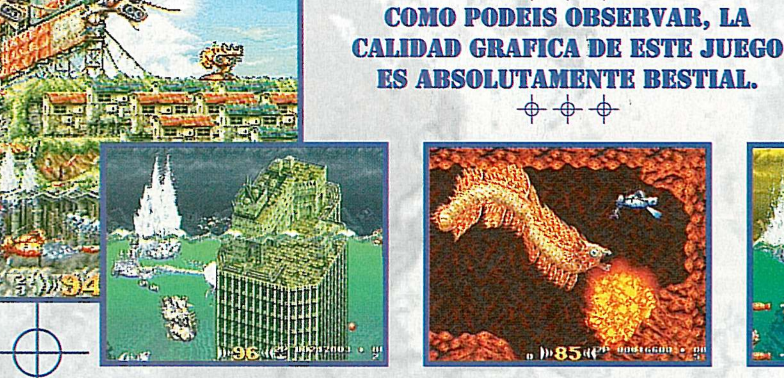
IN THE HUNT

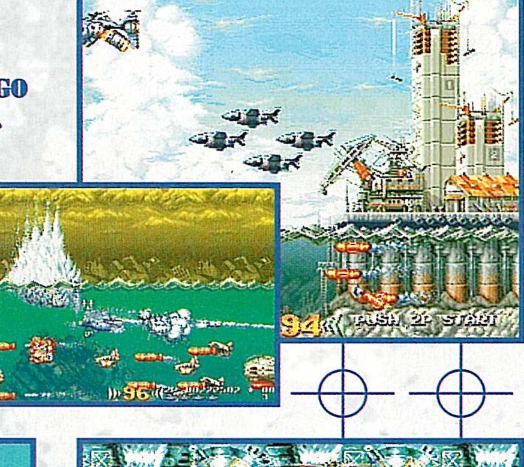




Directamente de tierras niponas nos llega la conversión a *PlayStation* de uno de los mayores y más recientes éxitos de **Irem** en los salones recreativos: **IN THE HUNT**. Fruto de la estrecha colaboración de **Irem** y **Xing Entertainment** (ésta última responsable del 3X3 EYES de *PlayStation)*, este frenético *shoot´em-up* traslada toda la jugabilidad y carga adictiva de este inmortal género a las profundides marinas. Las socorridas naves espaciales han dado paso a dos impresionantes submarinos de combate, que recorren los siete mares destruyéndolo todo a su paso, desde objetivos sumergidos hasta ciudades enteras. Tanto los propios submarinos como sus enemigos y los escenarios por los que se mueven, son realmente espectaculares, y aprovechan al cien por cien las posibilidades gráficas de ***PlayStation***. Con una clara influencia de los diseños de **Hayao Mizayaki**, **IN THE HUNT** es una completa delicia para la vista, tanto desde la concepción de todos los ingenios bélicos que se dan cita en el juego, hasta en el soberbio colorido que destilan cada una de las fases. Una gozada visual sin precedentes en ***PlayStation*** que se acompaña de una banda sonora trepidante y unos efectos de sonido completamente demoledores, que incluyen desde las típicas explosiones o las voces digitalizadas hasta el estallido de cientos de

COMO PODEIS OBSERVAR, LA CALIDAD GRAFICA DE ESTE JUEGO ES ABSOLUTAMENTE BESTIAL.



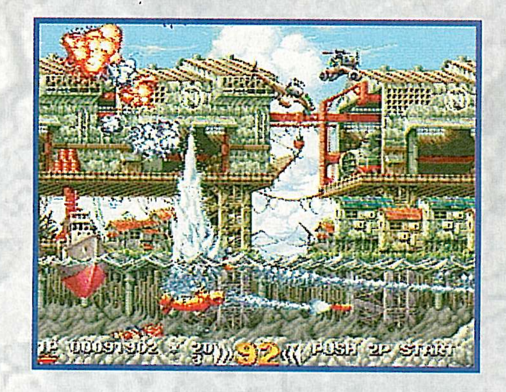








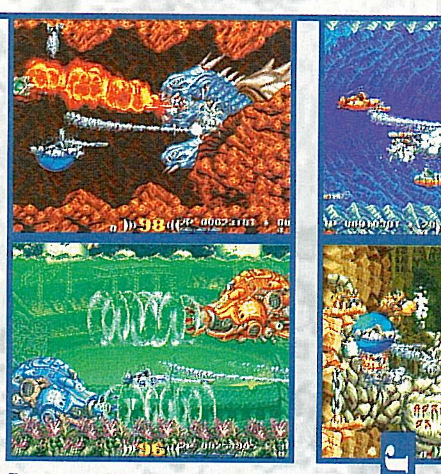


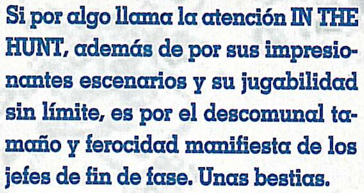


cristales de los edificios que caen ante nuestros ataques. Todo ello enmarcado dentro del concepto clásico de los *shoot´em-ups* en los que la jugabilidad y la carga adictiva prima sobre todo lo demás.

IN THE HUNT tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes títulos para ***PlayStation*** en el año que ahora comienza, al menos en el mercado japonés. Los occidentales tendremos que esperar a que alguna compañía se decida a distribuir esta pequeña obra maestra fuera de Japón. El antecedente de **RAIDEN PROJECT** podría ser un buen augurio para las legiones de fans de los *shoot´em-ups,* que ya sueñan con echarle el guante a este título.

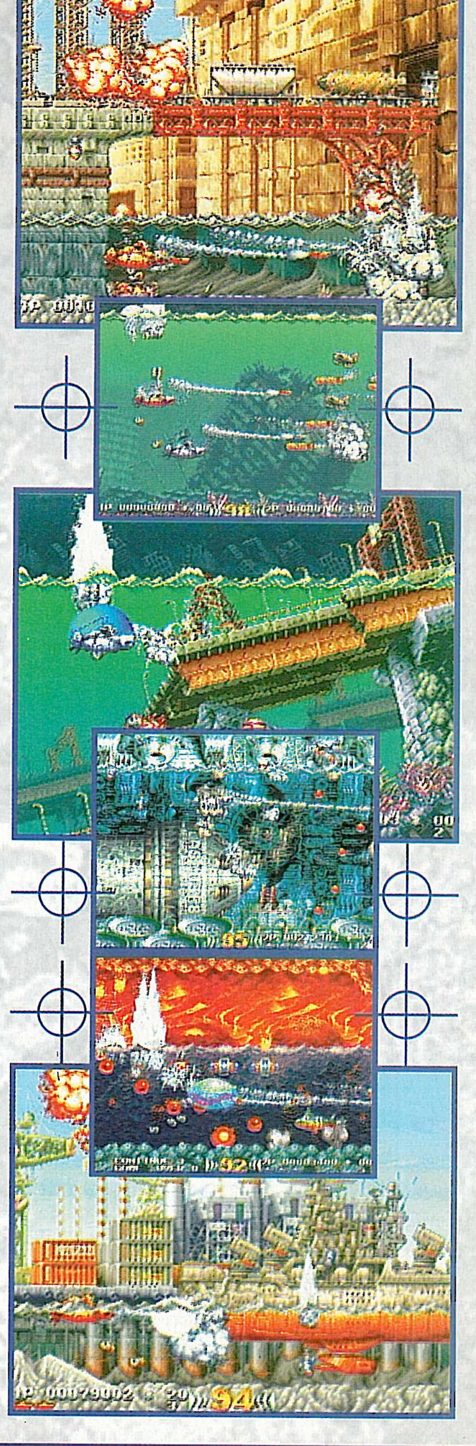
NEMESIS





JEFES

Si por algo llama la atención IN THE HUNT, además de por sus impresionantes escenarios y su jugabilidad sin límite, es por el descomunal tamaño y ferocidad manifiesta de los jefes de fin de fase. Unas bestias.









La compañía Atlus nos traerá de nuevo la velocidad y los coches deportivos a Sega Saturn.



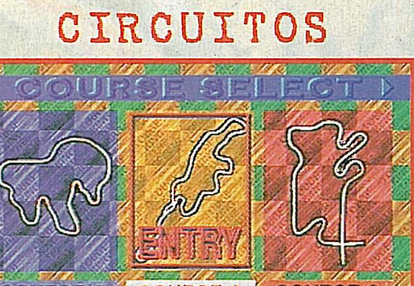




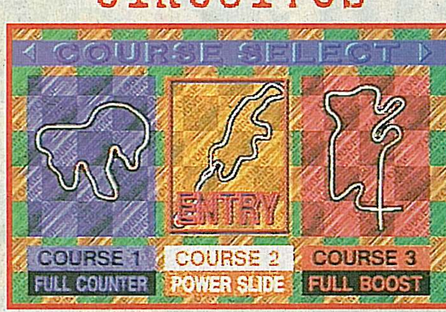




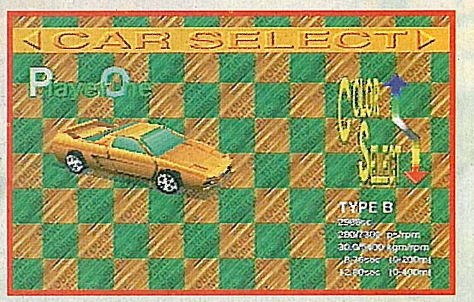
BOXES



CIRCUITOS







KING THE SPIRITS

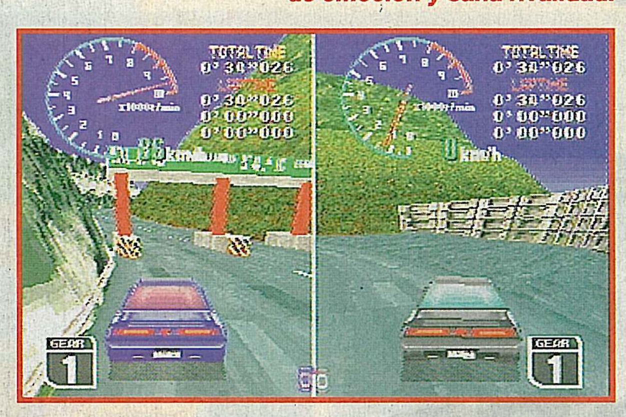
SEGA SATURN



El modo de dos jugadores simultáneos es toda una garantía de emoción y sana rivalidad.



Se llama **KING THE SPIRITS**, es de la compañía **Atlus** (POWER INSTINCT 1 y 2) y puede ser la alternativa a DAYTONA USA. Con estas telegráficas palabras se podría presentar en sociedad este nuevo juego de coches llegado desde tierras niponas y que dentro de un tiempo podrán disfrutar los usuarios de **Saturn**. Como ya hemos dicho, tiene cierto parecido con DAYTONA, cuenta con seis modelos de coches, tres circuitos, opción de dos jugadores simultáneos a pantalla partida y la posibilidad de acondicionar nuestro vehículo en aspectos como neumáticos, motor o suspensión. Otra de las características que destacan y diferencian a **KING THE SPIRITS** son los fuertes desniveles del terreno, la abundancia de giros pronunciados y una opción «espejo» para cambiar el sentido de las curvas. Coches de gran tamaño y esplendida ejecución gráfica, un jugabilidad electrizante, un control sencillo y varios modos de juego completan su sugerente oferta. Todos estos importantes detalles y otros novedosos elementos le convierten en un título a tener en cuenta en los próximos meses. Mientras tanto, deleitaros con estas pantallas y poned al día vuestro seguro, porque seguramente daréis más de un parte.



DE LUCAR


Virtua Fighter 2



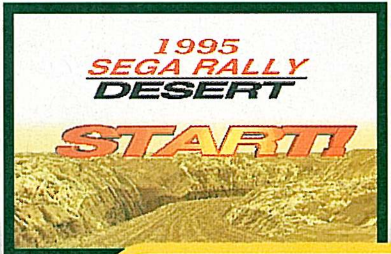





SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL











VEHICULOS

Un potente TOYOTA CELITA GT 4 y un vertiginoso LANCIA DELTA INTEGRALE son las máquinas disponibles para afrontar los cuatro circuitos que componen este colosal rally.

CIRCUITO DESERT

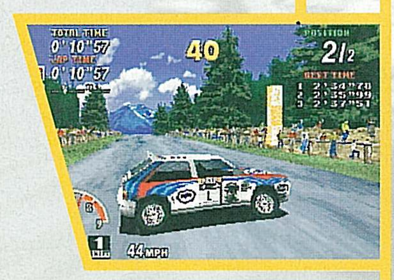




Es el primer circuito con el que nos enfrentaremos. Suelo deslizante, grandes saltos y no demasiadas curvas complicadas son sus cualidades.

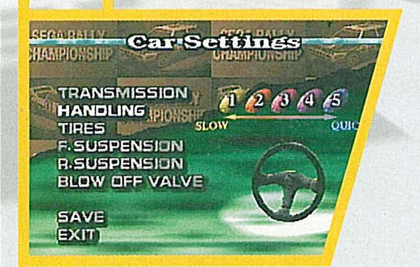
CONFIGURACION

Podemos crearnos un coche a nuestro gusto modificando sus órganos vitales, como el agarre de las ruedas, la sensibilidad de la dirección, suspensiones, aceleración, etc...









FUERZ CENTR









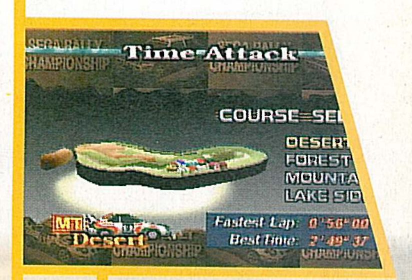




2 Player Battle
CAR SELECT
PLAYER 1 CELICA DELTA Tuned CAR
PLAYER 2 CELICA DELTA Tuned CAR
LANCIA DELTA HF INTEGRALE
TOYOTA CELICA GT-FOUR







DOS JUGADORES

Es posible jugar a dobles a pantalla partida con muchas opciones, como dar ventaja al contrincante, establecer una diferencia máxima o dar más velocidad al segundo.

CIRCUITO FOREST





Mezcla de asfalto y tierra, con curvas acusadas y rectas rapidísimas. El dominio de los derrapes es esencial para no quedarse atascado en la tierra.

TIME ATTACK

Una auténtica prueba contra reloj, con medidores de tiempo en tramos que nos indican la diferencia respecto al mejor tiempo logrado. Un auténtico vicio que os hipnotizará.









A RIFUGA

Es el gran examen que Saturn debía pasar para dejar atónitos a los que sometían a esta consola bajo el yugo de PlayStation. Después de SEGA RALLY cualquier cosa es posible. La realidad ya no tiene límites y AM3 se ha encargado de demostrarlo.

Todos los fieles seguidores de **SUPER JUEGOS** recordarán como en la *review* de DAYTONA USA, y ante el anuncio de **Sega** de la conversión de **SEGA RALLY**, os hacía partícipes de mi preocupación ante la calidad de este lanzamiento teniendo en cuenta las notorias carencias técnicas de DAYTONA. **AM2** y **AM3** se han encargado de hacerme tragar estos temores, los primeros gracias a su nuevo sistema operativo, y los segundos por haber dado a luz un juego que demuestra de una vez por todas lo que da de sí el desaprovechado hasta ahora *hardware* de ***Saturn***.

Pero no nos engañemos. La importancia de este juego reside, sobre todo, en que puede convertirse en el punto de partida de toda una serie de producciones que nos harán olvidar anteriores fiascos. **SEGA RALLY** devuelve la confianza a un montón de usuarios **Sega** de toda la vida que, ante el potencial deslumbrante de ***PlayStation***, habían dudado el seguir ligados a su marca. VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP y este **SEGA RALLY** conforman un triunvirato de colosos vencedores que hacen difícil la vida a las anteriores producciones para ***Saturn***. Con **SEGA RALLY**, ¿quién piensa ahora en DAYTONA?... Con VIRTUA FIGHTER 2, ¿alguien cree en los polígonos danzarines de VIRTUA FIGHTER? Está claro que los principales afectados ante este desborde de calidad son dos. En primer lugar, y lógicamente, los juegos de ***PlayStation***. En segundo lugar, los primeros lanzamientos para ***Saturn*** de **AM2**, que no quedan en muy buen







CIRCUITO MOUNTAIN

REPLAY

Después de finalizar podremos observar la repetición de nuestro recorrido. Especialmente indicado para analizar los errores y recortar unas cuantas décimas al cronómetro.



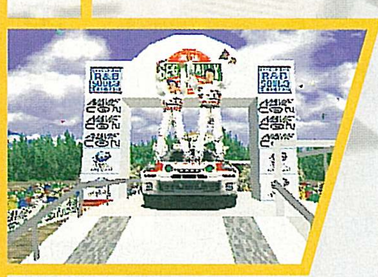

Un correcto uso del cambio (recomiendo que sea manual) es imprescindible para poder negociar las tremendas curvas de este circuito. Ponte el cinturón.

VICTORIA

Estas preciosas imágenes acompañarán a los osados que logren acabarse los cuatro circuitos del rally. Atentos a las escenas finales, toda una pasada de calidad gráfica.







Por fin un juego demuestra de una vez por todas lo que es capaz de hacer esta consola. Atrás quedaron mediocridades.



lugar. Pero bueno, lo importante es que, tarde o temprano, nos lleguen buenos juegos, grandes juegos, que nos hagan soñar despiertos. **SEGA RALLY** es una de esas conjunciones de estrellas que a nosotros, los devoradores insaciables devideojuegos, nos llegan con cuentagotas. Como todo clásico gestó su bien merecida fama en los salones recreativos, el banco de pruebas más exigente.

Su punto fuerte que le desmarcaba del resto de simuladores velocísticos era el tratamiento gráfico que la placa ***Model 2*** aportaba al entorno tridimensional. Las mastodónticas texturas y la suavidad con que éstas eran gestionadas nos introducían en una atmósfera envolvente que instintivamente nos trasladaba a las emociones reales y palpables de un rally del campeonato del mundo. Pues bien, todo esto lo encontraréis sin apenas variaciones en esta conversión para ***Saturn***. Pero no sólo esto, porque **Sega**, maestra en todo lo que tiene que ver con ese concepto llamado jugabilidad, ha rodeado al juego de un sinfín de opciones que hacen que el juego no tenga límites jugables conocidos. Para que os hagáis una idea, son todas las modalidades y opciones del DAYTONA más algunas inéditas, como la posibilidad de reglar los coches a nuestro antojo (variando ruedas, amortiguación, suspensiones, etc...) o jugar a dobles a

Al igual que en RIDGE RACER, un arriesgado helicóptero aparecerá en algunos lugares del circuito.

HELICOPTERO









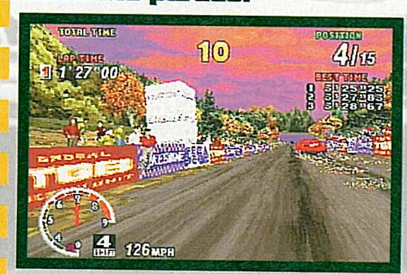


CIRCUITO CIRCUITO CIRCUITO CIRCUITO CIRCUITO CIRCUITO

LAKE




El barro es el principal obstáculo, ya que si os salís de las trazadas quedaréis atascados quedándose vuestro vehículo totalmente parado.

EXTRA EXTRA EXTRA EXTRA EXTRA



pantalla partida. Poco más se puede decir de este juego. Sólo os aconsejo que analicéis cuidadosamente las pantallas que acompañan a estas líneas y, si podéis, acercaros a una tienda y echad una ojeada al juego. No daréis crédito a lo que veis. DAYTONA USA ha muerto, viva **SEGA RALLY**.

THE SCOPE

Podremos elegir entre dos coches con cambio manual o automático. Un Lancia Stratos está oculto.

SELECCION



Este es el completo menú que nos permitirá seleccionar el modo de juego que más nos apetezca.

MODALIDADES

Arcade
Time Attack
2 Player Battle
Car Settings
Records
Options



	SEGA
	AM3
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	4 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 96

El mejor juego para Sega Saturn hasta la fecha en este apartado, y difícilmente superable. Atrás quedaron ralentizaciones y polígonos bailones.

MUSICA — 88

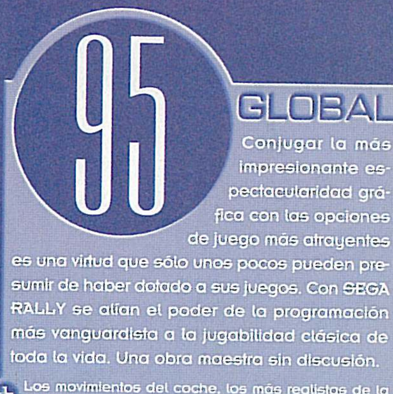
Las melodías pierden protagonismo en favor de los FX. No molestan lo más mínimo por mucho que jueges horas y horas, que seguramente lo harás.

SONIDO FX — 94

El sonido de los derrapes, de los golpes, del paso de la rueda por las diferentes superficies, y las voces del inquieto copiloto son magistrales.

JUGABILIDAD — 96

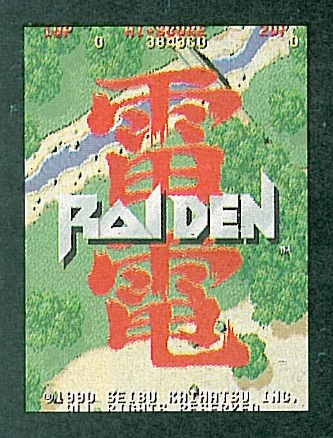
Lucha contra-reloj, cuatro circuitos, dos coches más uno extra, configuraciones varias, modalidades de juego increíbles...La perfección por fin existe.



GLOBAL — 95

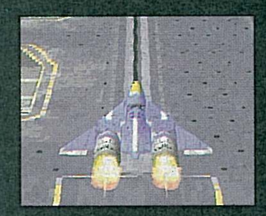
Conjugar la más impresionante espectacularidad gráfica con las opciones de juego más atrayentes es una virtud que sólo unos pocos pueden presumir de haber dotado a sus juegos. Con SEGA RALLY se alían el poder de la programación más vanguardista a la jugabilidad clásica de toda la vida. Una obra maestra sin discusión.

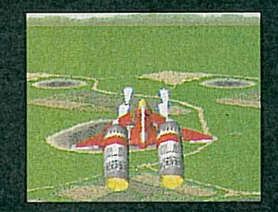
+ Los movimientos del coche, los más realistas de la historia.
− No hay ningún tipo de accidentes con los que ver a nuestro coche destrozado.



Más alla de la cú

Imaginaos por unos instantes que habéis retrocedido cinco años atrás y que os encontráis en un salón recreativo. De pronto, el penetrante y seco sonido de un trueno y un brillante resplandor llaman








Para todos aquellos que amamos los *shoot´em-up* esta palabra puede producirnos un escalofrío de placer. No en vano es uno de los títulos más laureados del género y con mayor número de conversiones con un total de seis plataformas (*PC Engine Hu-Card* y *Super CD ROM, SNES, Mega Drive, Jaguar, FM Towns* y la versión *PlayStation*. RAIDEN se puede considerar como uno de los cinco mejores *shoot´em-up* de todos los tiempos, junto a la saga GRADIUS/NEMESIS, R-TYPE, 1942 y 1943 o el excelentísimo XEVIOUS. No quisiera dejarme fuera de la lista otros clásicos como TERRA CRESTA, TIGER HELI, SLAP FIGHT, TWIN BEE, GUNHED o XEXEX. Debido al gran éxito alcanzado por RAIDEN, los genios de Seibu Kaihatsu lanzaron al mercado tres años después, 1993, la segunda parte, con más *power-ups*, armamento optimizado y *final bosses* de bella factura. El éxito continuó guiando los pasos de RAIDEN 2 y hace menos de año y medio salió a la luz RAIDEN DX, una versión mejorada del segundo capítulo para Europa. A pesar del gran número

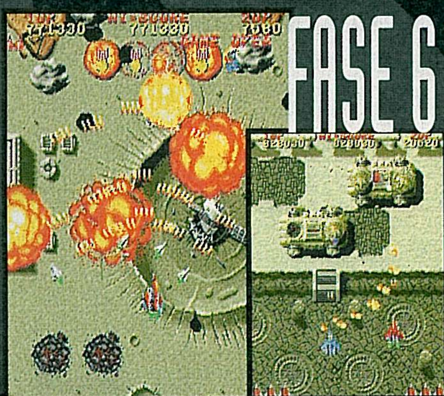














pula del trueno

poderosamente vuestra atención. Después de frotaros los ojos y acostumbraros al cambio de luz vislumbráis una palabra entre dos grandes símbolos japoneses, RAIDEN.







de versiones de RAIDEN realizadas, tan sólo la creada para *PlayStation* ha sido íntegramente programada por Seibu Kaihatsu. El *hardware* de *PlayStation* ha permitido realizar una copia exacta del clásico primer episodio y de la demoledora segunda parte, utilizando los 2148 colores de la placa original y los más de 900 *sprites* simultáneos que invaden la pantalla sin producir *slowdown*. El resultado final recibe el sugerente nombre de RAIDEN PROJECT. La versión japonesa de RP debutó el pasado mes de enero, y tan sólo podían achacársele dos pequeños errores: la brusquedad de los vectoriales en la *intro* y, sobre todo, la existencia de *continues* infinitos. Afortunadamente Ocean,



FASE 7

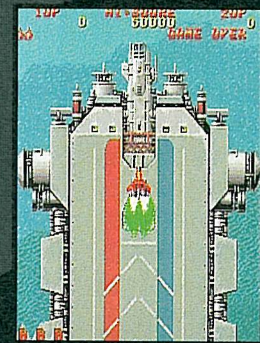


FASE 8



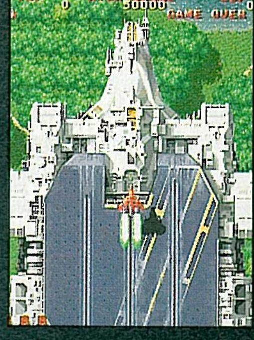
BOMBAS

RAIDEN incluye una poderosa *thermonuclear bomb* entre sus ingenios armamentísticos. En RAIDEN 2 podemos encontrar, además de la mencionada bomba, una poderosa *cluster bomb* de devastadores efectos.

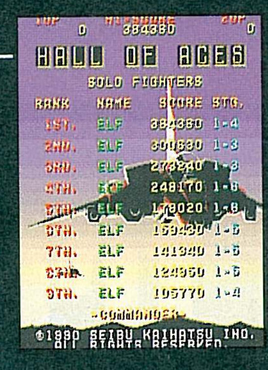


DESPEGANDO

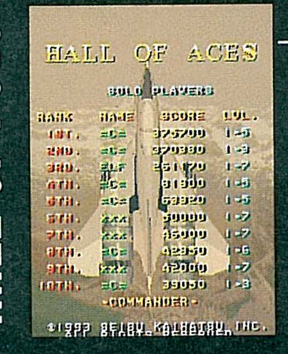
Los años no pasan en balde, y aquí podéis ver las notables diferencias gráficas entre las rampas de lanzamiento del primer RAIDEN y el segundo.

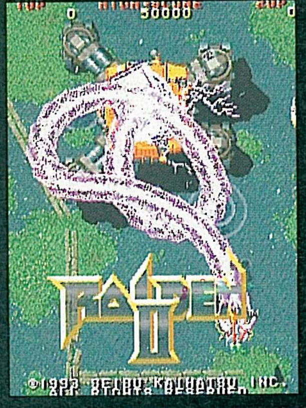


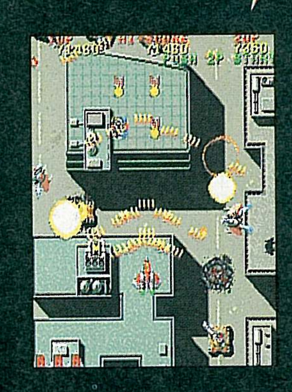




HALL OF ACES



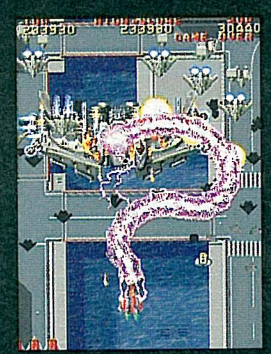


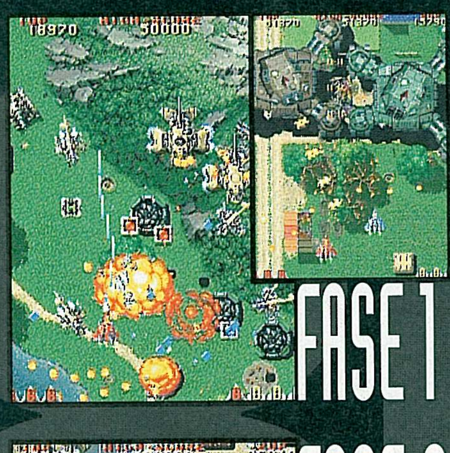


ARMAS

Aquí tenéis las tres contundentes súper armas que posee este genial RAIDEN PROJECT de Seibu Kaihatsu.







FASE 1



FASE 3



FASE 5



FASE 2



FASE 4



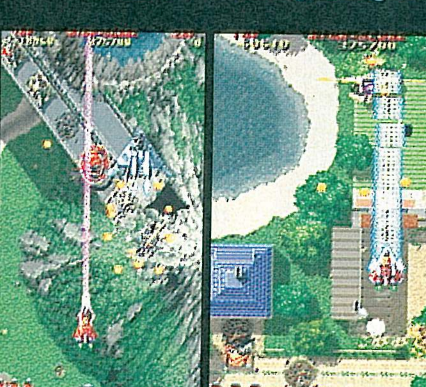
FASE 6

gran conocedora y veterana en esto del videojuego, ha subsanado estos dos aspectos negativos optimizando la *intro* y poniendo un límite de nueve créditos. Ahora podemos decir que RAIDEN PROJECT es perfecto. Observar con detalle los ocho escenarios de los dos RAIDEN es algo que entusiasmará a los amantes del detalle y la perfección, sobre todo en la segunda parte. Una exquisita utilización del color ha permitido recrear de forma impecable todos los campos, árboles, caminos de tierra, puertos, casas y vehículos de todos los escenarios, mereciendo una mención especial los fragmentos de las naves abatidas estrellándose contra el suelo o cayendo en un límpido estanque, o las casas medio derruidas que muestran con todo detalle la estructura de las habitaciones. Un auténtico ejercicio de perfección. Las diferencias entre un RAIDEN y otro son meramente técnicas, los dos poseen ocho fases, ocho *final bosses* y una estructura similar (en las dos entregas visitaremos el espacio exterior a partir de la fase 6). El armamento ha sido ligeramente mejorado en RAIDEN 2, obsequiándonos con un nuevo láser plásmico de color rosa (además del disparo rojo y el láser azul de la primera parte) y una nueva bomba de fragmenta-



TAMAÑOS

Los amantes de las opciones curiosas disfrutarán como enanos con la posibilidad de elegir el formato, resolución y posición de la pantalla. No es aconsejable girar 90 grados vuestro pobre monitor.





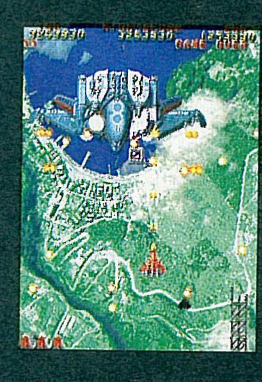


FASE 7



FASE 8

ción que complementa a la clásica *thermonuclear bomb*. Los *final bosses* han sufrido un ligero *remake* tecnológico en RAIDEN 2, adecuándolos a los tiempos actuales y conformando un variopinto y completo catálogo de brutos mecánicos. Otro gran detalle de RP es la posibilidad de escuchar en cada uno de los RAIDEN su banda sonora original o una adaptación remezclada que aprovecha las posibilidades sonoras de PlayStation. La primera pieza musical de RAIDEN sigue siendo mi favorita y he de reconocer, como melómano que soy, que la banda sonora de RAIDEN 1 y 2 es una de las más sólidas que podréis encontrar. Respecto a la traída y llevada jugabilidad, tan sólo os voy a mencionar tres palabras que lo resumen todo: auténtica *coin-op*. Creo que con eso basta. No quiero concluir el artículo sin recordaros que los cuatro modos gráficos para jugar a RAIDEN PROJECT siguen aquí, incluso el del monitor en posición vertical para respetar las dimensiones de la *coin-op*, y que Ocean ha respetado el extenso catálogo de opciones de la versión original y que incluso ha aumentado el número de ellas. RAIDEN PROJECT es un gratificante viaje a través del tiempo, una oportunidad única para experimentar con nuestros propios sentidos las vibraciones de dos auténticos clásicos del videojuego contemporáneo. Vibraciones que en más de una ocasión os sacudirán con la fuerza del trueno.



THE ELF



OCEAN

SEIBU KAIHATSU

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	8x2
CONTINUACIONES	1-3-6-9
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Los escenarios, enemigos y final bosses han sido realizados con una notable perfección. 2148 colores en pantalla y 900 sprites simultáneos. Genial.



MUSICA

Los dos RAIDEN cuentan con una sólida banda sonora. Además nos permite elegir entre la música original y otra creada en exclusiva para PlayStation.

91

SONIDO FX

La brillantez y rotundidad de los efectos especiales hará temblar los cimientos de vuestra habitación. Mención especial para las thermonuclear bomb.

91

JUGABILIDAD

Toda la jugabilidad y adicción de las versiones originales recreativas. Afortunadamente Ocean ha limitado el número de créditos y ha optimizado la intro.





GLOBAL

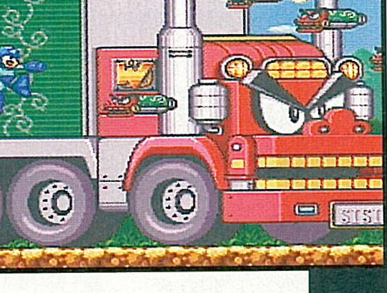
Gracias a Ocean podemos disfrutar en toda Europa con uno de los lanzamientos más completos jamás creados para PlayStation. Un solemne homenaje a dos de los mejores arcades de todos los tiempos, bañado con multitud de opciones y esa fuerte carga adictiva que hasta ahora solo podíamos experimentar en salas recreativas.

+ Dos de los mejores shoot'em-up de todos los tiempos incluidos en un solo CD. Continues limitados.

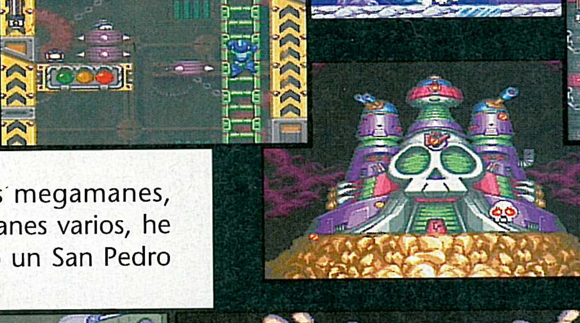
– La irresistible tentación de girar el monitor para disfrutar de las dimensiones reales de la coin-op.





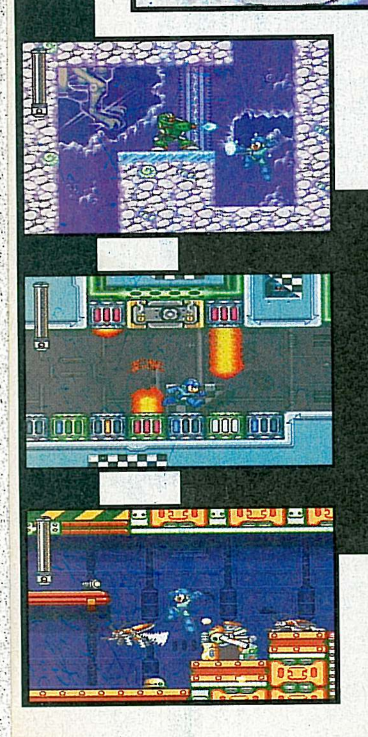


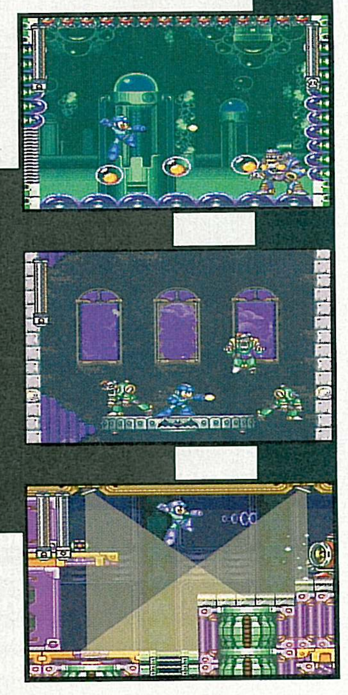
Quién iba a decirme a estas alturas que un servidor, acérrimo detractor de la saga MEGAMAN y sus interminables secuelas, iba a caer rendido a los encantos del hombrecillo azul y las diabólicas creaciones del Dr.Wily. Yo, que en multitud de ocasiones he acabado enzarzado con **The Elf** en filosóficas discusiones (y una vez casi llegando a las manos) por poner a caer de un burro a **Capcom** y sus megamanes, protomanes y fulanomanes varios, he caído del caballo como un San Pedro de tres al cuarto al enfrentarme con esta séptima entrega de las andanzas de MEGAMAN, la primera creada para ***Super Nintendo*** (no confundir con la saga MEGAMAN X, que va por otros derroteros), y quizás la mejor de cuantas se han hecho. Y es que el cambio desde las aburridas y monocromas entregas para ***NES*** hacia esta de ***Super Nes*** es tan brutal, que incluso los más firmes enemigos de MEGAMAN van tener que inclinar la raspa ante este impresionante ejercicio de jugabilidad, adicción y perfección









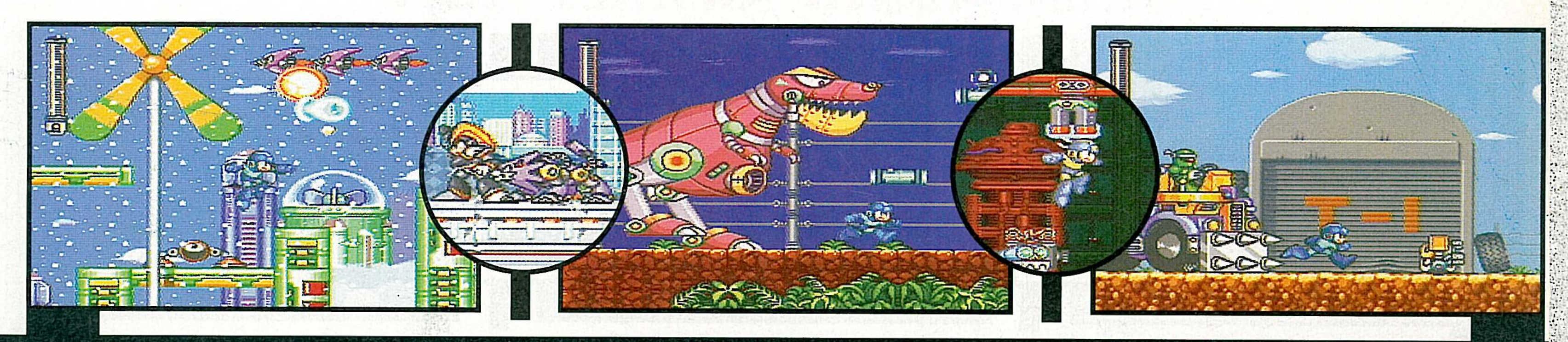


El mítico MEGAMAN y su archienemigo el Dr. Wily atraviesan definitivamente la barrera de los 8 *bits* para presentarnos en ***Super NES*** la séptima entrega de sus aventuras. Todo un completo derroche de buenos gráficos y jugabilidad extrema.

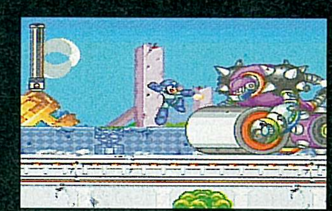
EL 7º SUYO



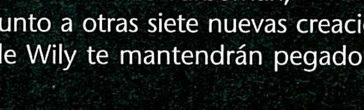




gráfica. La culpa de todo la tienen los 16 demoledores megas con los que **Capcom** no sólo ha creado una obra maestra de las plataformas, sino que compone todo un homenaje a la saga MEGAMAN. Si **Konami** incluyó en su imprescindible DRACULA X de ***PC Engine Duo*** fases, melodías y enemigos de los anteriores episodios de la saga CASTLEVANIA, **Capcom** ha prodigado esta séptima entrega de MEGAMAN de apariciones especiales de viejos conocidos de la saga, como ProtoMan, GutsMan o CutMan que, ocultos bajo algunos pasadizos secretos, suponen uno de los mayores alicientes de este juego, tanto para los mas incansables seguidores de MEGAMAN como para aquellos que jamás tuvieron que enfrentarse al diabólico Dr. Wily.



Estos personajes ocultos son sólo la punta del iceberg de un juego que puede presumir de tener algunos de los enemigos finales más memorables de la saga, como el escurridizo TurboMan, que junto a otras siete nuevas creaciones de Wily te mantendrán pegado a la pantalla del televisor semanas enteras. Para hacerles frente podrás contar además con todo un arsenal de armas nuevas, con la inestimable ayuda del perro *cyborg* de MEGAMAN, el infatigable Rush, con el que además es posible combinar sus fuerzas para crear el *Rush Adapt Suit*, un supertraje que permite volar, disparar los puños a lo Mazinger Z, acceder a nuevas armas y rescatar a viejos amigos, como Beat, el pájaro. Algunas de estas armas pueden incluso cambiar la metereología de las



PROTOMAN



Oculto en distintas fases del juego, el hermano de MEGAMAN no sólo nos brindará valiosas pistas, sinó que tras vencerle en combate nos cederá su escudo.





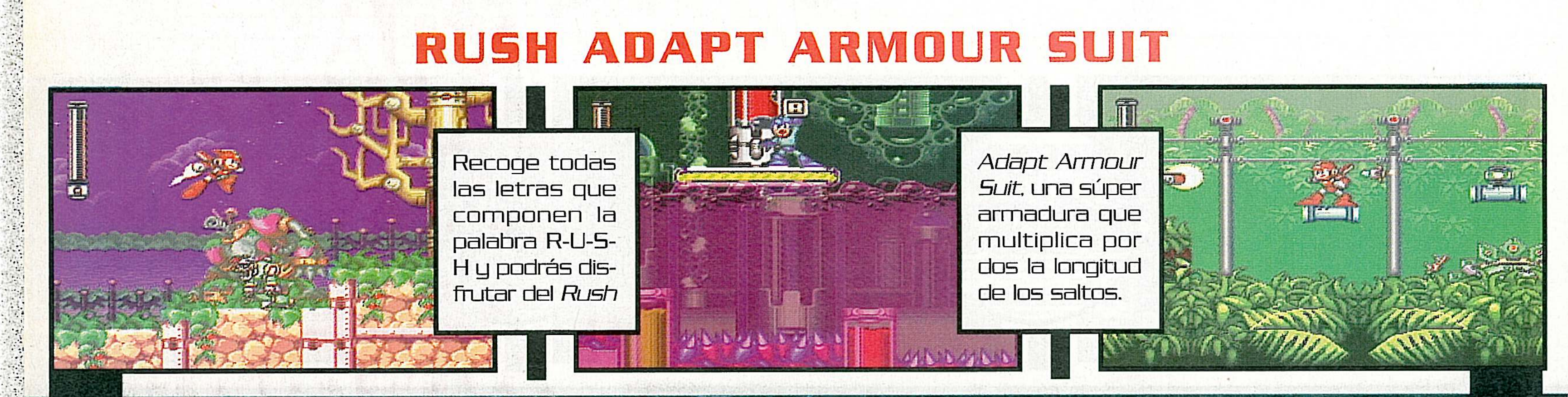
ARMAS





Al igual que en los anteriores títulos de la saga, MEGAMAN posee la rara habilidad de añadir a su arsenal las armas de los androides del Dr. Wily una vez haya acabado con ellos. Algunas de ellas son fulminantes.

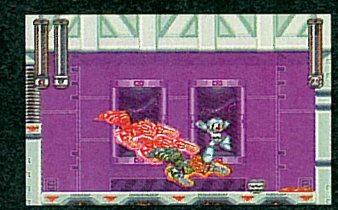
RUSH ADAPT ARMOUR SUIT



Recoge todas las letras que componen la palabra R-U-S-H y podrás disfrutar del *Rush*

Adapt Armour Suit, una súper armadura que multiplica por dos la longitud de los saltos.

fases, abriéndote las puertas a nuevos niveles del juego. Este es el caso del *Freeze Cracker*, que es capaz tanto de convertir la tormenta de la fase de Cloudman en un temporal de nieve, como transformar un torrente de lava

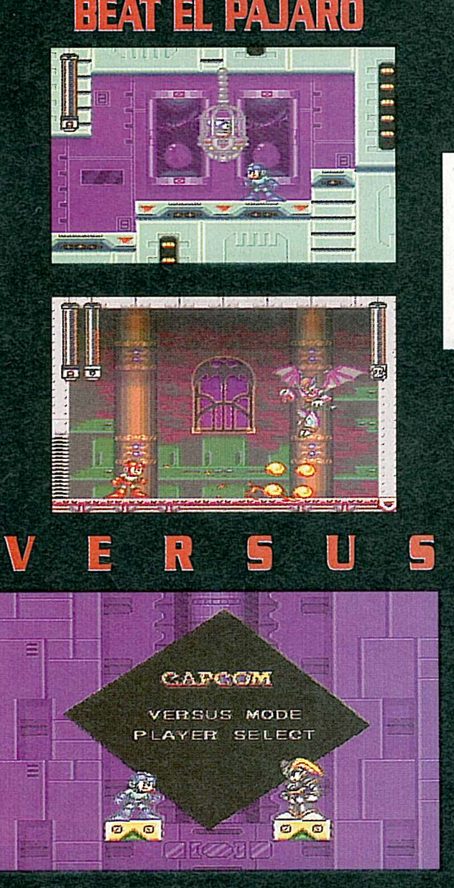


en un inofensivo y frágil carámbano, permitiéndonos encontrar una de las letras con las que componer el *Rush Adapt Armour Suit*. Otro caso es, por ejemplo, el arma *Thunderbolt*, con la que es posible volver a dar la vida a más de un aparato eléctrico, más concretamente a diversos ascensores, los cuales nos conducen a nuevas armas y habitaciones secretas. Como véis, todo ello hace posible que para encontrar todos los secretos de cada fase sea necesario visitarla en más de una ocasión, teniendo en cuenta que cada nueva arma conseguida puede ser la llave hacia otro nuevo descubrimiento. Esta es la mayor virtud de **MEGAMAN 7**, ya que a pesar de acabarnos el juego siempre podremos encontrar razones para seguir enganchados a la pantalla del televisor por meses y meses. De ello se encarga el demoniaco nivel de dificultad, marca de la casa, que aunque no llega a los niveles de histeria de otros títulos de la saga, si roza en ocasiones lo imposible. El otro punto fuerte de **MEGAMAN 7** es sin duda el tratamiento gráfico que **Capcom** ha dado al juego, combinando perfectamente el diseño de las entregas de 8 *bits* con la superioridad técnica de ***Super Nintendo***, lo que les ha permitido no sólo llenar de colorido cada una de las fases, sino aumentar además



Usa la *Single Wheel* en los dominios de SlashMan. Quema los arboles de la entrada y podrás encontrar una escalera que conduce hacia el cautiverio de Bird, el pajaro.

BEAT EL PAJARO



VERSUS



Introduce el *password* de arriba, presiona L y R y pulsa START. Podrás acceder a una curiosa adaptación de STREET FIGHTER II protagonizada por MEGAMAN. Más información en la sección de trucos de R. Dreamer.

EL PODER DEL RAYO


Con *Thunderbolt* como arma podrás encender los ascensores y demás aparatos.

el tamaño del *sprite* del protagonista (algo más grande que el de MEGAMAN X) así como crear enemigos realmente gigantescos, como Sissi el camión, un enorme trailer de 16 válvulas poseedor de una dentadura postiza de oro, el cual guarda bastantes semejanzas con **Tomás**, nuestro idolatrado Director de arte.

Todo un mundo de colorido y humor 100% *chinaka* que parece augurar un nuevo comienzo de la saga MEGAMAN en ***Super Nintendo***, al margen del fulgurante éxito de MEGAMAN X y sus secuelas. Un nuevo comienzo para un héroe que empezó su andadura en el mundo de los videojuegos en aquel lejano 1986 y que promete dar guerra en ***Super Nes*** diez años más por lo menos, para alegría de incondicionales y de nuevos seguidores, que van añadiendose a la lista.

NEMESIS





CAPCOM	
CAPCOM	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	13
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 91
Sin desechar el diseño gráfico de los MEGAMAN de NES, Capcom aprovecha la superiodad de Super Nes para dotar al juego de un gran colorido.

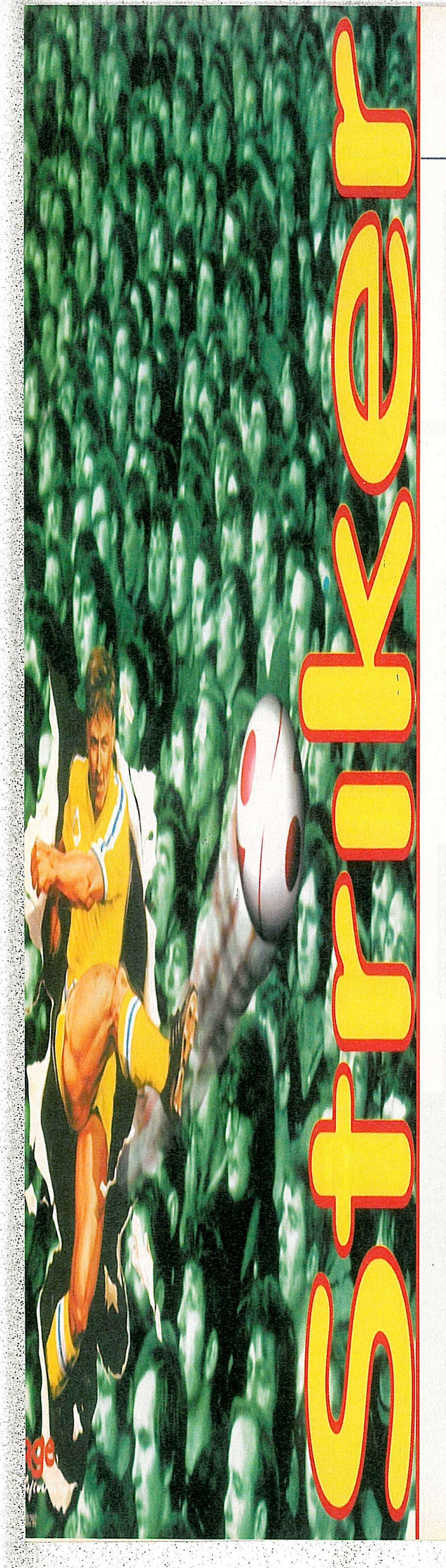
MUSICA 87
Mezcla clásicas melodías de NES, como la musiquilla que anuncia a cada jefe, con otras totalmente inéditas en los juegos de MEGAMAN.

SONIDO FX 79
Quizá el aspecto más pobre del juego. Lejos de utilizar plenamente el hardware de sonido de Super Nes, los efectos de sonido son bastante sosos.

JUGABILIDAD 92
La jugabilidad clásica de todos los MEGAMAN se mezcla con caminos y habitaciones ocultas que aseguran meses y meses de diversión total..

GLOBAL 92
La jugabilidad se une con los mejores gráficos y con toneladas de niveles y caminos secretos para dar a luz una de las mejores entregas de la saga MEGAMAN jamás creada hasta la fecha. Un completo «pasote» de juego que volverá locos no sólo a las fans de MEGAMAN, sinó a cualquier buen amante de las plataformas.

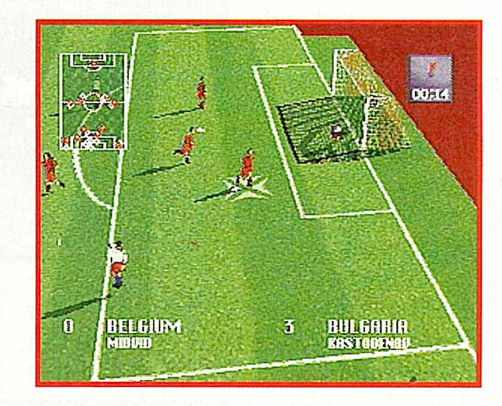
+ Desde DRACULA X no se había visto un juego con tantos secretos y rutas escondidas.
− El alto nivel de dificultad puede acabar con las esperanzas de algunos peleles como De Lúcar.

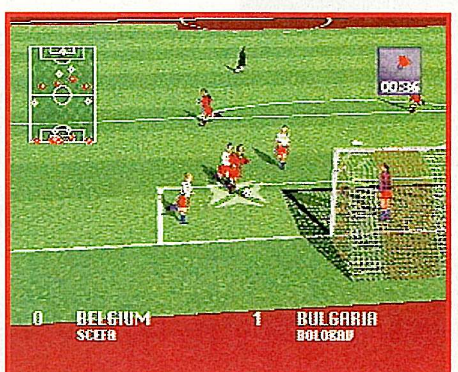




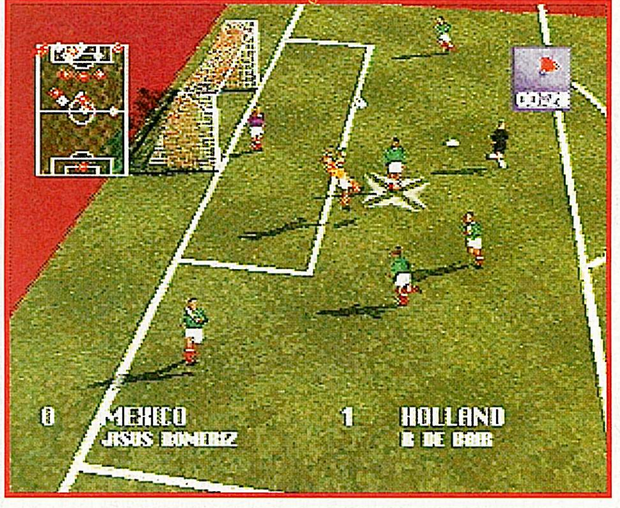
La versión de uno de los clásicos simuladores de los 16 bits llega hasta PlayStation completamente renovada. Sin embargo, mantiene algunas de las características que hicieron de esta saga una de las más populares en su momento.







A pesar de su amplio abanico de títulos para ***PC***, **Rage** es una de esas compañías que se dejan ver muy de cuando en cuando en el mundo de las consolas. La prueba está en que fuera del mundo deportivo únicamente puede citarse como suyo el magnífico POWER DRIVE (***Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear*** y ***Jaguar***). En el mundo del fútbol se ha prodigado un poco más gracias a ULTIMATE SOCCER (***Mega Drive***) y STRIKER (***Super Nintendo***), dos versiones del mismo programa para diferentes consolas. El cartucho de ***Super Nintendo*** tu-

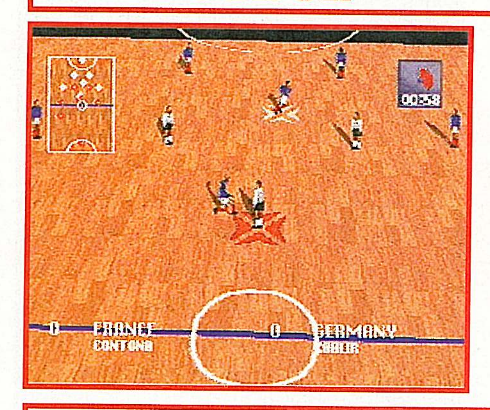


La gran virtud de STRIKER´96 es la impresionante jugabilidad lograda por Rage. Sobre el terreno de juego permite hacer casi de todo.



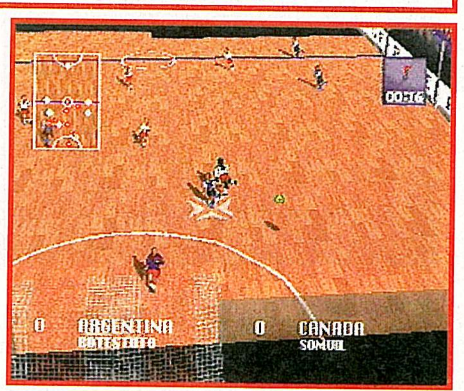
FUTBOL

SALA





Incluye la modalidad de fútbol sala, uno de los aspectos que caracterizan a toda la saga de STRIKER.

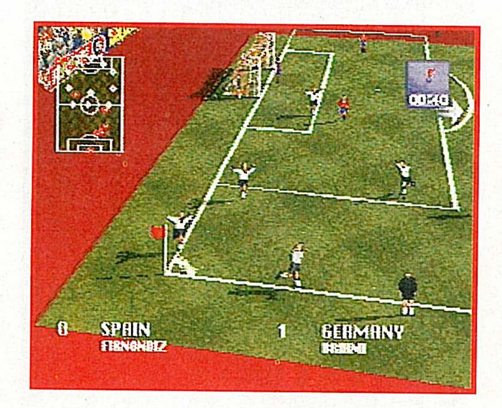


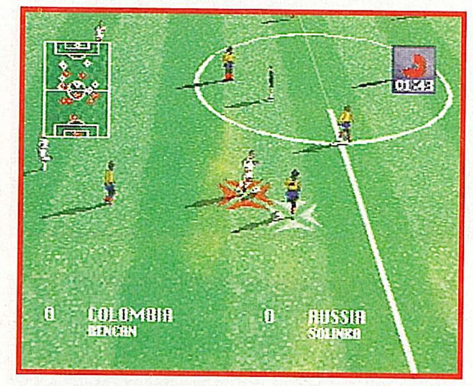
vo su segunda parte en WORLD CUP STRIKER, mientras que el de *Mega Drive* fue bautizado como STRIKER. El prestigio de este título ha llevado a que de nuevo sea utilizado para dar el salto a los nuevos soportes, intentando dar un nuevo carácter a uno de los clásicos de los 16 *bits*. Sin embargo, los programadores han buscado mantener parte de las características que dieron el éxito a este simulador. Entre ellas llama la atención el que se haya respetado la modalidad de fútbol sala, en la que, como sucedía en sus antecesores, se utiliza un campo totalmente cerrado. En esta disciplina, totalmente nueva para las consolas de la nueva generación, la rapidez sigue siendo su principal punto a favor. Lógicamente, el aspecto en el que se nota una mayor variación es en el gráfico. Así, aunque se incluye la clásica perspectiva real, aparecen siete cámaras diferentes en la modalidad de futbol once y cinco en la de futbol sala. Curiosamente, de todas esas vistas solamente una es lateral, mientras que las restantes se limitan a variar el ángulo de inclinación de la toma real. Por otra parte, en los lanzamientos de penaltis no se produce ninguna variación con respecto a las perspectivas utilizadas en el resto del juego. Las magníficas animaciones de los jugadores y el suave pero a la vez rapidísimo desplazamiento del balón completan uno de los apartados más destacados del programa. Durante los partidos se ha optado por el sistema de la barra de energía para controlar la potencia de los disparos, al estilo de las utilizadas en la

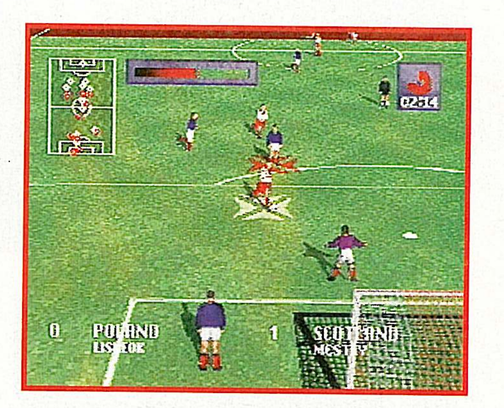
JUGADORES



Aparecen recogidos los nombres reales de los jugadores con algunas modificaciones. Así podremos disfrutar, entre otros, de Zubizorrito.







UN DEBUTANTE EXPERIMENTADO



OPCIONES



PENALTI



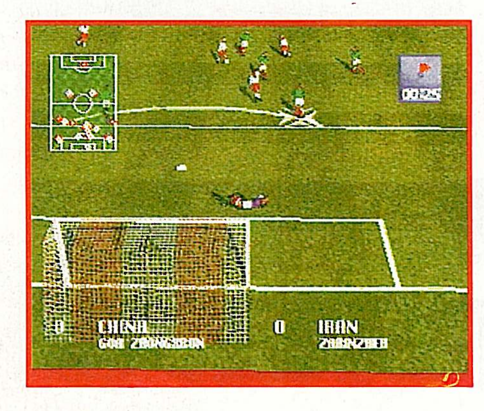
primera versión de FIFA INTERNATIONAL SOCCER para ***Super Nintendo***. Los 38 equipos incluidos son selecciones nacionales, en las que aparecen los nombres reales de sus jugadores con pequeñas modificaciones. Donde parece que no se ha puesto demasiado interés es en el aspecto musical del juego, ya que a excepción de la melodía que acompaña la espectacular *intro*, en el resto del programa brilla por su ausencia. No ocurre lo mismo con los efectos de sonido, entre los que destaca la incansable narración de un comentarista. El cuarto simulador futbolístico para ***PlayStation*** se situa a una altura similar a la alcanzada por WINNING ELEVEN o GOAL STORM de **Konami.** Esperamos, como buenos amantes del deporte rey en versión videojuego, que pronto nos lleguen más juegos para poder así seleccionar entre los candidatos más sobresalientes.

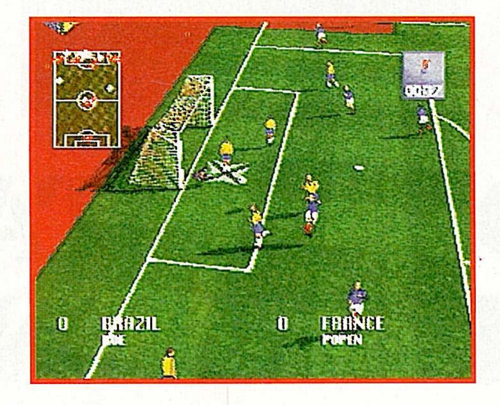
J. ITURRIOZ





Las repeticiones son uno de los aspectos más logrados en este juego. La cámara lenta es un ejemplo a seguir.







WARNER INTERACTIVE

RAGE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	INFINITAS
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 88

La perfecta animación de los jugadores y la suavidad de desplazamiento del balón son sus aspectos más destacados junto a la variedad de cámaras.

MUSICA 79

La música que aparece en la impresionante intro hace inexplicable que a partir de ese momento no vuelva a aparecer nada que se le parezca.

SONIDO FX 85

El ambiente de los campos de fútbol ha sido reflejado de una forma bastante fiel. De todas formas, lo mejor en este aspecto es la narración del comentarista.

JUGABILIDAD 92

Controlar a los jugadores es una auténtica delicia que hace olvidar el famoso efecto «balón de playa» de alguno de sus antecesores.

90 GLOBAL

Aunque no es tan espectacular como otros simuladores deportivos, la versión del famoso STRIKER para PlayStation consigue atrapar al usuario con su gran jugabilidad. De sus anteriores versiones queda el fútbol sala y poco más, aunque lo que sí se deja notar es la sabia mano de Rage. Esperamos que se siga prodigando.

\+ La jugabilidad en general y el debut de Rage en PlayStation.

− El apartado musical y la presencia de cámaras demasiado parecidas.



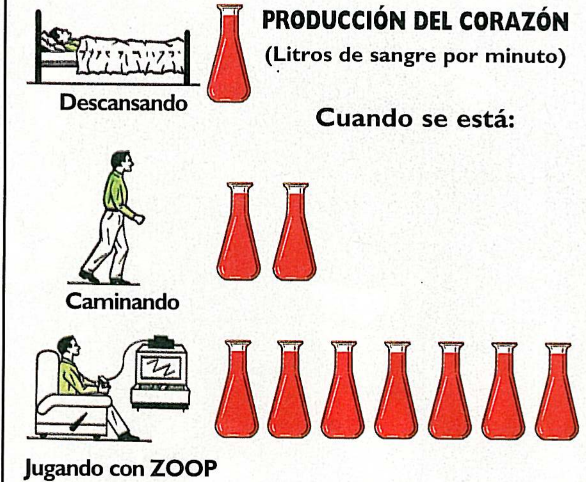


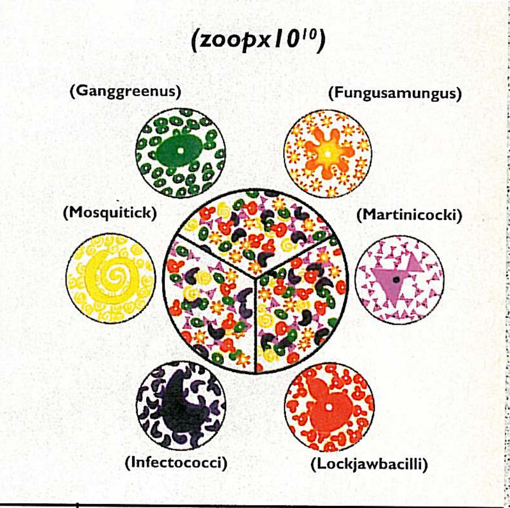
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

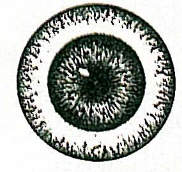
ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO



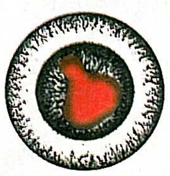






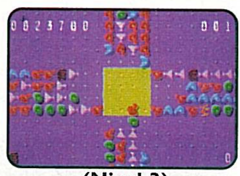


Un iris sano

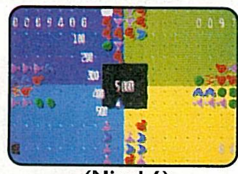


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



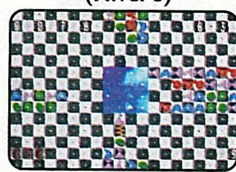
(Nivel 3)



(Nivel 6)

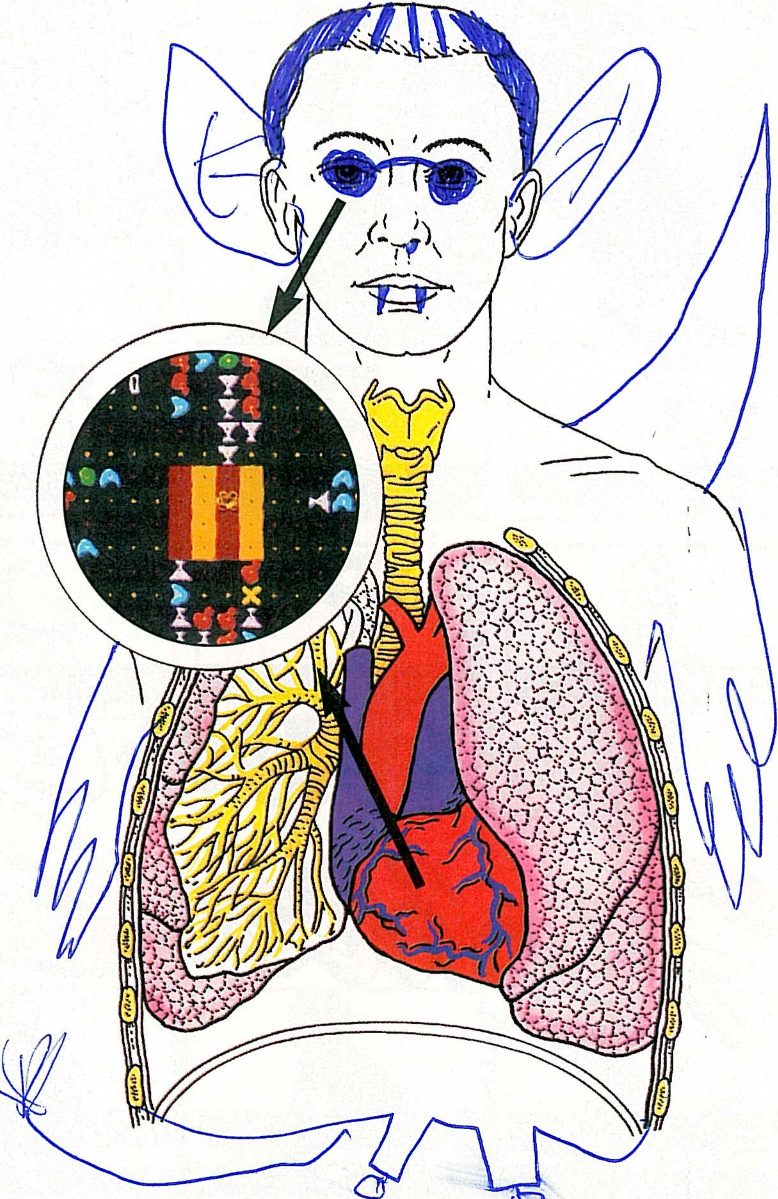


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)

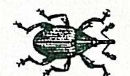


Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



GAME BOY™



CD-ROM



MACINTOSH™



PC

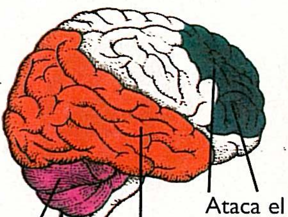


PLAYSTATION™



SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.

VIACOM newmedia. DISTRIBUTED BY CIC

Are you hooked yet?
http:/ /www.demon.co.uk/noonien/zoop.html



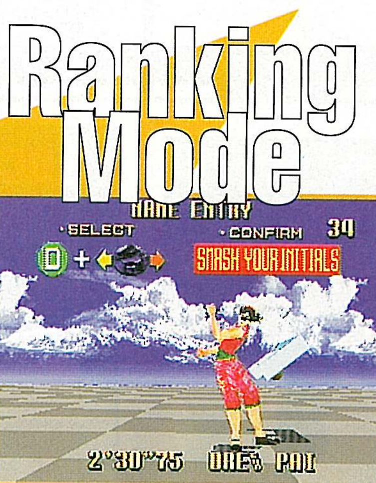
La rivalidad entre los dos grupos de programación punteros de Sega, AM2 y AM3 está resultando de lo más fructífera para los usuarios de *Saturn*. La prueba más contundente de esta tendencia la tenemos en sus tres últimos lanzamientos, SEGA RALLY, VIRTUA COP y VIRTUA FIGHTER 2. .





Ranking Mode





Team Battle

TEAM BATTLE MODE

CPU TEAM 0 - 3 CPU TEAM

LAU / PAI / AKIRA / JEFFRY / JACKY — PAI / WOLF / LAU / JACKY / JEFFRY

WINNER

La aparición de los juegos con entorno tridimensional diseñados a base de polígonos fue toda una revolución en el mundo del videojuego. Aunque algunos temían que las mejoras estéticas fueran en detrimento de la jugabilidad, no es éste el caso de **VIRTUA FIGHTER**. El equipo de programación de **Yu Suzuki**, conocido como **AM2**, nos introdujo con esta saga en una nueva concepción del género de lucha donde el aspecto más significativo fue la creación de un nuevo catálogo de llaves que sentó las bases para los juegos de lucha en 3D.

En **VF** no nos encontramos con bolas de fuego ni extraños poderes paranormales, ya que para desarrollar los movimientos de los luchadores se han tenido en cuenta estilos de lucha reales, llegando incluso a grabar a expertos en artes marciales para conseguir un mayor realismo en los combates. Aun así se trata de uno de los títulos de este género más espectaculares del mercado. Con la llegada de **VIRTUA FIGHTER 2**, la grandiosidad de esta saga ha alcanzado su punto culminante. Aquí no podemos imaginarnos la repercusión de **VF**, pues a pesar de que apreciemos su calidad, el éxito que ha obtenido en Europa no es comparable con la popularidad que tiene en Japón. Algunos dicen que ha superado lo que obtuvo en su día STREET FIGHTER II. Baste citar que en **VIRTUA FIGHTER 2** se supone que el campeón del primer torneo es Lau. Y esto se debe a que el ganador de un concurso realizado en Japón consiguió la victoria con este personaje. Anécdotas aparte, vayamos a lo que realmente os interesa. La conversión para ***Saturn*** de **VIRTUA FIGHTER 2** es casi, casi idéntica al original si exceptuamos unos pequeños detalles. Lo cuál es lógico, ya que esta consola es inferior a la placa ***Model 2***, con la que **AM2** desarrolla sus arcades. Sin embargo, la primera pregunta que puede rondar vuestra cabeza es por qué hay una diferencia tan abismal entre VF1 y VF2.

Pues bien, según cuenta **Yu Suzuki**, **AM2** ha usado, en esta ocasión, un nuevo sistema operativo que les permite programar con mayor facilidad, y que aprovecha

¡TOOOMAA!

GALLETAS 2

Y...¡Pin Pan! ¡Pin Pan!¡Pin Pan! ¡Pin Pan!...............

修業

AH BRYANT · SARAH BRYANT · JACKY BRYANT · JACKY BRYANT · SHUN DI

AKIRA · PAI · LAU · WOLF · JEFFRY

Luchador Final

El inevitable jefe final, Dural, es capaz de ejecutar los golpes de todos los luchadores del juego. Un enemigo a batir.

Dural

?

mejor el *hardware* de ***Saturn***. Gracias a éste les ha sido más fácil comprimir los casi 2000 golpes que contiene el juego y conseguir que sea más rápido que VF1. En **VIRTUA FIGHTER 2** las animaciones constan de 60 *frames* por segundo, una cifra similar a la de TEKKEN. Para que os hagáis una idea, los típicos dibujos de **Walt Disney** tienen 50 *frames* por segundo y el DAYTONA 25. En lo referente a la jugabilidad también nos encontramos con jugosas novedades. Para empezar se han incluido movimientos especiales para zafarse de las llaves del contrario, además de un buen número de patadas, golpes especiales y *combos* que



¡WATAAAAA!

SHUN DI · LION RAFALE · LION RAFALE · クン フー 功夫

KAGE · SARAH · JACKY · SHUN · LION

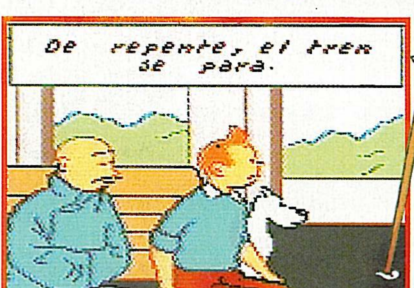
Congratulations!

no se encontraban en VF1. También nos encontramos con una nueva modalidad *Expert Mode*, en la que vuestro adversario, dirigido por la máquina, irá aprendiendo las técnicas que uséis durante el combate. En resumen, aunque **VIRTUA FIGHTER 2** para *Saturn* no sea exactamente igual a la versión original, ya que se ha reducido el número de polígonos y los escenarios han sufrido una pequeña transformación, es por el momento el mejor juego de lucha para *Saturn*. Creo que no podéis perderos semejante espéctaculo por nada del mundo.

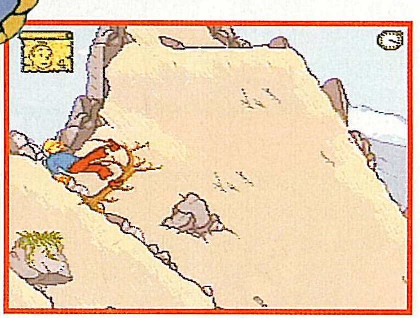
R. DREAMER







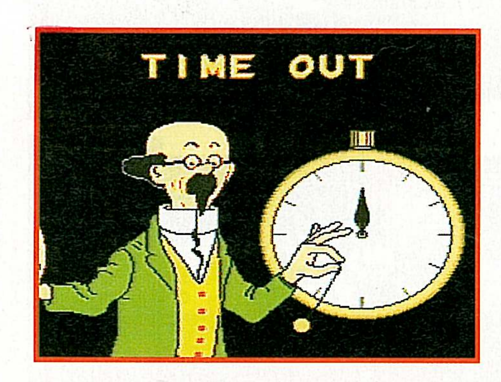




EL RETORNO DEL YETI

TINTIN EN EL TIBET es la mejor forma de demostrar a la gente lo que nunca se debe hacer con un gran juego.

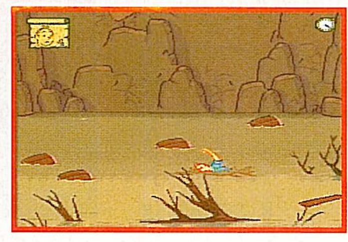
En ocasiones debemos enfrentarnos a juegos que, a primera vista, cuentan con los ingredientes necesarios para conseguir un buen coeficiente. El problema llega cuando se profundiza en el juego y se encuentran determinados factores que, siendo irrelevantes en un primer momento, pueden llegar a reducir considerablemente la nota global de este o aquel



título. **TINTIN EN EL TIBET**, el juego que nos ocupa, peca en este sentido, transmitiendo buenas sensación a nivel de realización, pero echando todo a perder ante una dificultad que resulta incalificable. No exageramos en absoluto si os decimos que determinados niveles son imposibles de superar sin la buena ayuda de un **Action Replay**. De cualquier forma, esto no sería tan criticable si no fuese porque, además, contamos con una

EL TREN



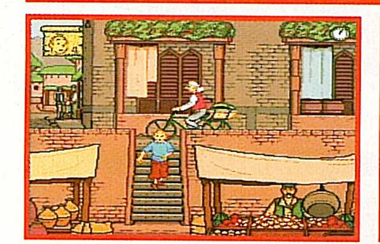


EN EL HOTEL

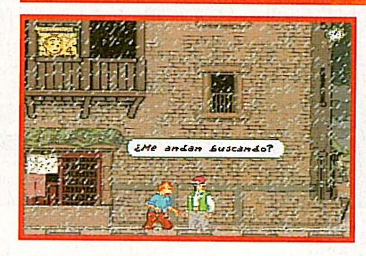




EL MERCADILLO

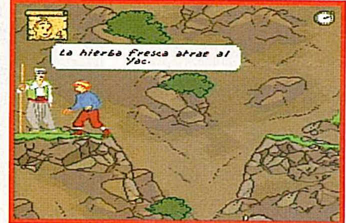



CALLEJEANDO

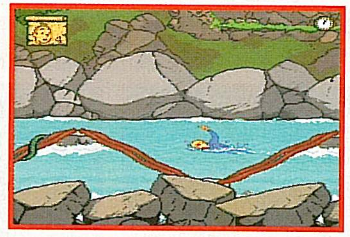




LA MONTAÑA

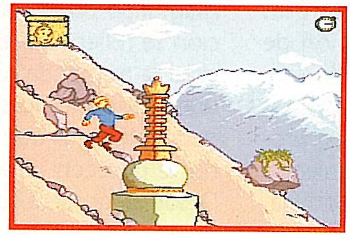
EL RIO



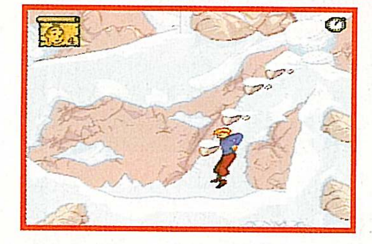

cantidad de tiempo ajustadísima para finalizar cada nivel, o si no tuviésemos que esperar a que la metereología se pusiera en condiciones favorables para nuestro personaje. En el nivel de la borrasca es muy posible que no podamos superar alguno de los precipicios a causa del terrible viento en contra que deberemos soportar. En esta situación no queda más remedio que esperar a que el viento cambie de dirección, algo que nadie puede asegurar que vaya a ocurrir. Perder una vida de esta forma puede acabar con la paciencia de cualquiera. Ya nos hemos desahogado, ahora llega el momento de comentar las excelencias de este programa, que desde luego son muchas y muy interesantes.

Para empezar, podemos alabar el gesto de sus programadores al crear 14 niveles completamente diferentes. En ellos nos encontraremos con gran variedad de pruebas a superar, desde paseos en tren a puzzles, pasando por pruebas de natación en ríos con gran corriente o, la más difícil de todas, una prueba de alpinismo en la que deberemos escalar una infinita montaña con la ayuda del impertinente Capitán Haddock. Todos ellos destacan por contar con estupendos fondos en los que el tratamiento del color ha sido muy notable y que, a su vez, son un fiel reflejo de las viñetas creadas por **Hergé** para los comics protagonizados por Tintin. Los *sprites* protagonistas consiguen adaptarse casi a la perfección al entorno

EL ACANTILADO

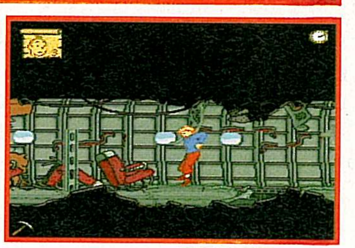



EN LA NIEVE

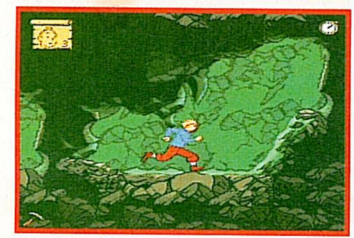
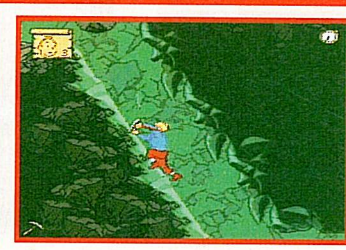



EL AVION

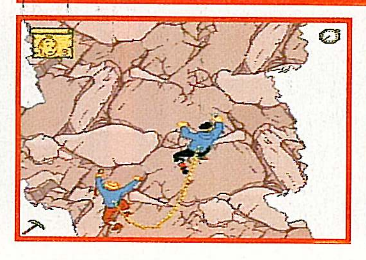
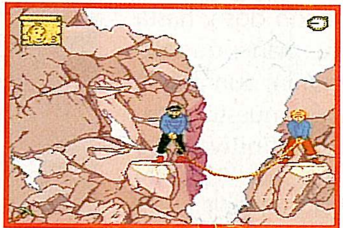




LA GRUTA

ESCALADA

DIALOGOS



Hablar con los personajes permitirá descubrir las misiones que deberemos llevar a cabo en algunos niveles.

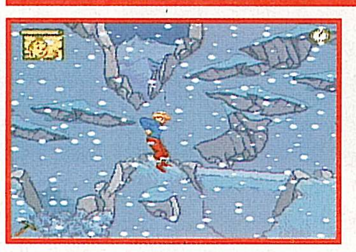
PASSWORDS

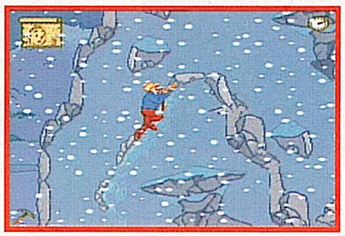


La cada vez más utilizada opción de passwords no podía faltar en un juego tan desesperadamente complicado.

que les rodea, logrando así una comunión perfecta entre fondos y personajes protagonistas. La posibilidad de movernos por un segundo plano en algunos niveles nos brindará nuevas e interesantes posibilidades, entre las que destaca con claridad la opción de dialogar con los personajes que en éste se encuentran, y que nos facilitarán interesantes datos sobre las pruebas o problemas que debamos superar. Siguiendo con el apartado gráfico, estamos obligados a mencionar la gran cantidad de viñetas que se han incluido entre cada uno de los niveles, en las que se nos explica con la mayor claridad y brevedad posible el porqué de cada una de las fases que debemos afrontar.

BORRASCA

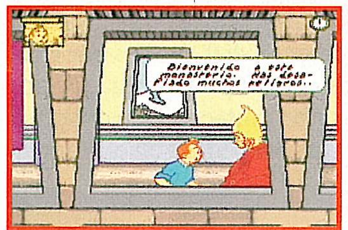


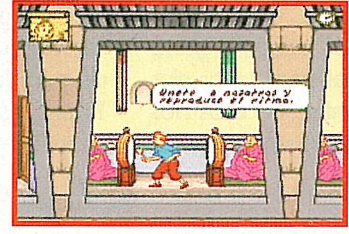


La realización del *scroll parallax*, sin llegar a cotas admirables, si logra su cometido de largo, incluyendo dos y hasta tres planos que alegrarán, aun más si cabe, nuestra vista. En definitiva, que aunque **TINTIN EN EL TIBET** es un magnífico título en lo que a su realización se refiere, no es capaz de hacer olvidar la tremenda dificultad que sus programadores franceses le han proporcionado, algo a lo que nuestros vecinos del norte parecen haberse acostumbrado. Desde luego, será cuestión de pensar que aquí en España no nos gustan las cosas demasiado difíciles, aunque mucho nos tememos que a este detalle no podemos echarle las culpas. Deseamos de corazón que disfrutéis con él todo lo que podáis, y que os encomendéis a algún Santo que os ayude. Yo os recomiendo uno con el que me ha ido muy bien: **Action Replay.** Todo lo que no sea confiar en él, nos conducirá directamente al fracaso.

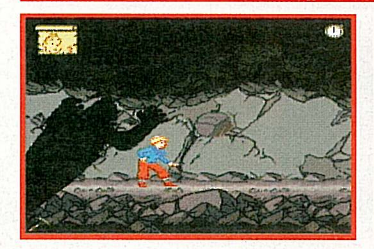
MAYERICK

EL MONASTERIO





YETI







SEGA the GAME is NEVER Over.

GAME GEAR
ES LA ÚNICA CONSOLA PORTÁTIL
QUE TIENE INFINIDAD DE JUEGOS
A TODO COLOR
QUE NO TE EMPLUMEN A BLANCO Y NEGRO.

ESTATE AL LORO



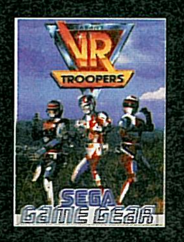












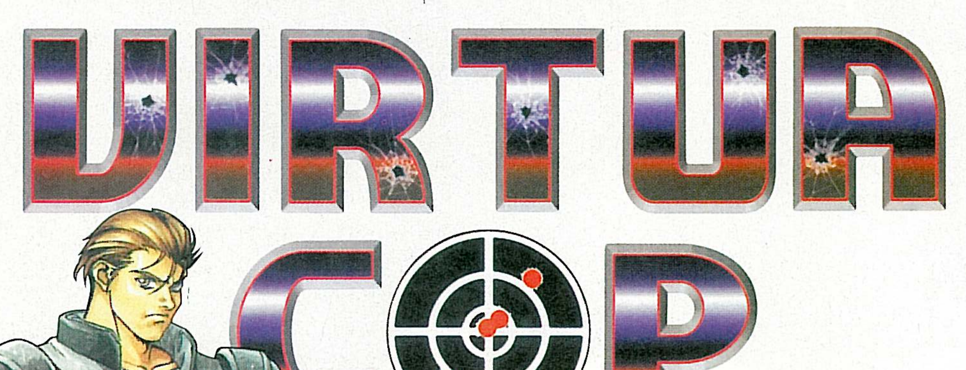
GAME GEAR









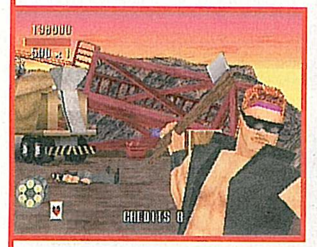




Tokio, año 1999. La policía se ha convertido en una franquicia. La empresa propietaria de las fuerzas del orden, Evil Corporation, controla el trafico de drogas, armas y la prostitución. Solo dos «polis» renegados tienen el suficiente valor para enfrentarse a esta red de corrupción y delito.

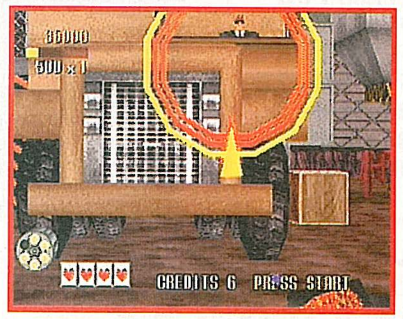
Los juegos de disparo son tan antiguos como los propios videojuegos. Los más viejos del lugar recordarán aquellas máquinas puramente mecánicas en que utilizando una escopeta de feria debíamos derribar a unos indios de plástico. Estábamos ante el primer **shoot´em-up** de la historia. Bastantes años después, **Nintendo** convertía en videojuego lo que antes era un amasijo de mecanismos. El nombre de esta máquina era **HOGAN´S ALLEY**, que posteriormente se versionaría para ***NES***. Pero sin lugar a dudas, el momento de máxima popularidad de estos juegos llego con **OPERATION WOLF** de **Taito**, la primera en que los enemigos no era completamente estáticos. El éxito de ésta fue tal que comenzaron a salir clónicos y copias hasta en la sopa. Incluso una versión

ENEMY HIDEOUT

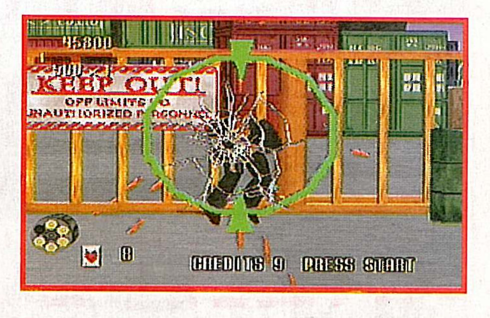


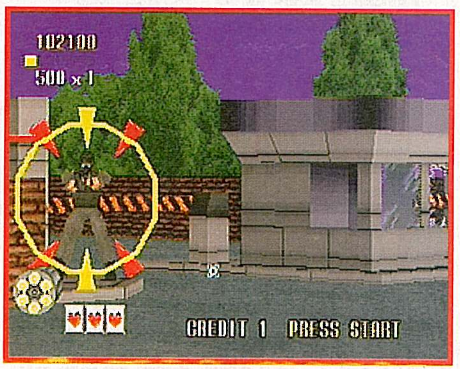


EL ESCONDRIJO DE LOS TERRORISTAS NO ES PRECISAMENTE EL LUGAR IDEAL PARA PASAR TUS VACACIONES. ESCAVADORAS

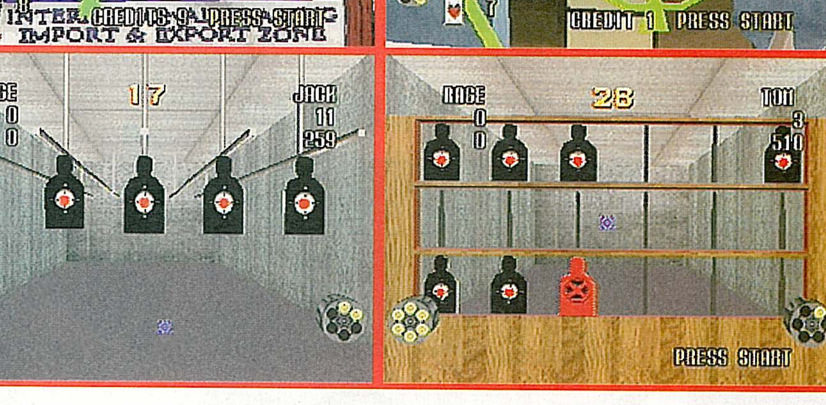


ASESINAS, BULLDOZERS CONDUCIDOS POR MANIATICOS, TERORISTAS CASI BLINDADOS... TODO UN INFIERNO.









PISTOLA

PARA LOS QUE QUIEREN DISFRUTAR DEL FEELING DEL ARCADE EN SU CASA, SOLO NECESITAN UN TELEVISOR DE VENTICINCO PULGADAS, CONECTAR LA CONSOLA A UNA CADENA ESTEREO Y UTILIZAR LA PISTOLA QUE SE INCLUYE CON EL JUEGO, IDENTICA A LA DE LA RECREATIVA.



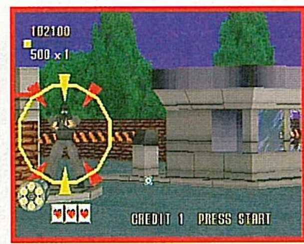
pirata que se llamaba **OPERATION BEAR**. Hace un par de años **Konami** daría de nuevo en el clavo con **LETHAL ENFORCERS**, bastante similar en cuanto a escenarios al juego que nos ocupa. El pasado año llegaba a los salones **VIRTUA COP**, un impresionante juego de disparo cuyo entorno gráfico estaba formado únicamente por gráficos vectoriales con una espectacularidad superior a todo lo visto hasta entonces. Cuando **Sega** nos anunció a bombo y platillo su conversión a ***Saturn*** no tuvimos más remedio que levarnos las manos a la cabeza, ya que después de observar las decepcionantes versiones de **DAYTONA** y **VIRTUA FIGHTER** nadie se esperaba que **AM2** trasladara con fidelidad



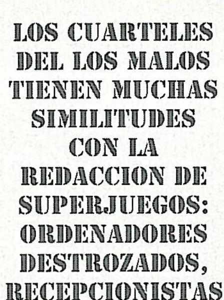


EVIL HEADQUARTERS





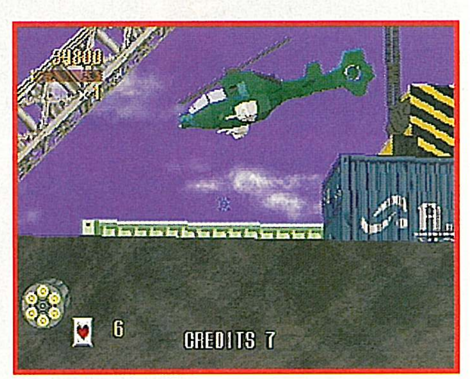




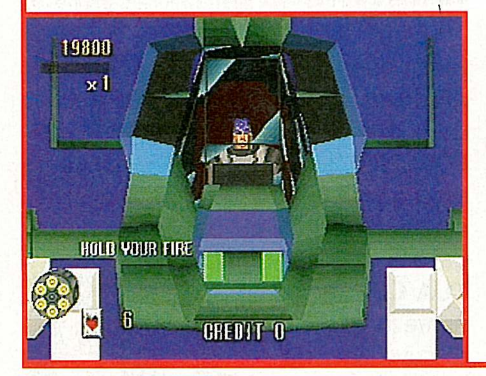
LOS CUARTELES DEL LOS MALOS TIENEN MUCHAS SIMILITUDES CON LA REDACCION DE SUPERJUEGOS: ORDENADORES DESTROZADOS, RECEPCIONISTAS

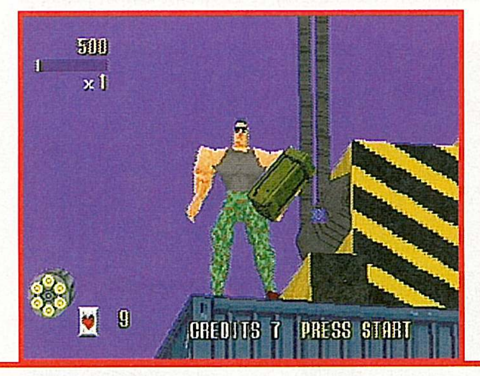


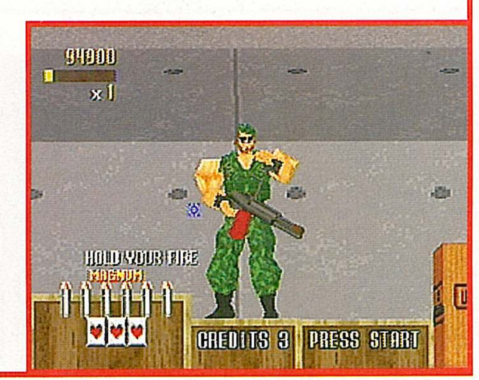
BAJITAS, REDACTORES SALVAJES, PAPELES POR LOS SUELOS...EN RESUMEN, UN GRAN AMBIENTE EN EL QUE SE TRABAJA MUY A GUSTO.

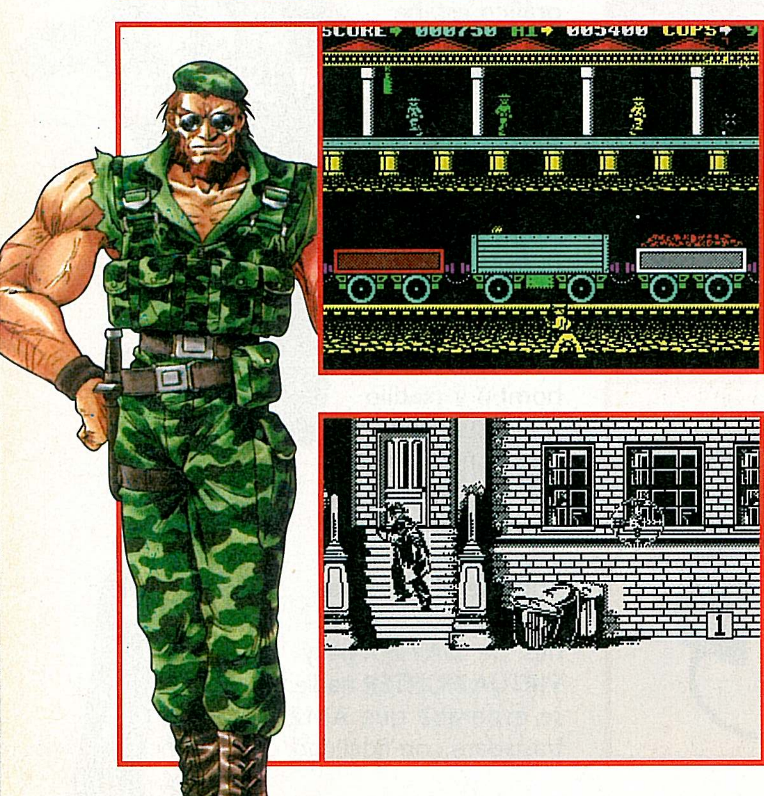


ENEMIGOS FINALES

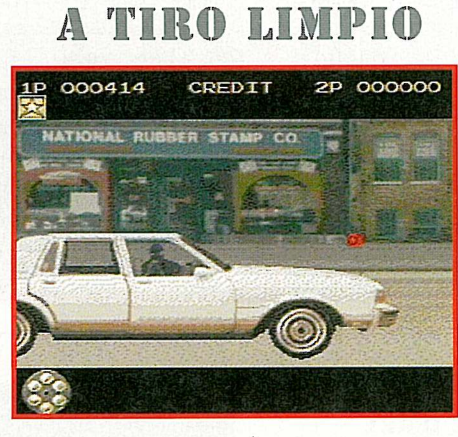








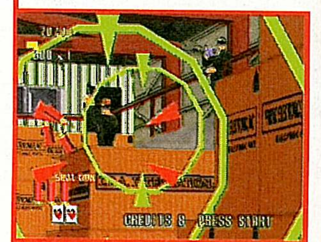
A TIRO LIMPIO



AQUI TENEIS A ALGUNOS ILUSTRES REPRESENTANTES DEL GENERO «DISPARA PRIMERO Y PREGUNTA DESPUES». ESTOS SON COPOUT DE MIKROGEN, PROHIBITION DE INFOGRAMES Y LETHAL ENFORCERS DE KONAMI, QUE PRESENTA ALGUNAS SIMILITUDES BASTANTE CURIOSAS Y EXTRAÑAS CON VIRTUA COP.



GUNS BLACK MARKET

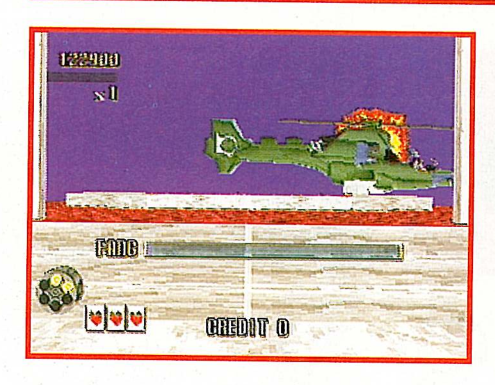


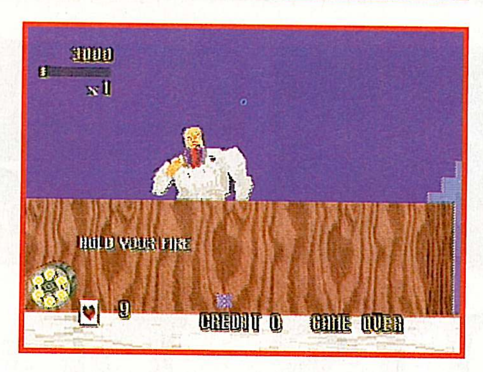



ERASE UNA VEZ EN LAS OFICINAS DE SEGA, VIENDO UN VIDEO DE VIRTUA COP, UN RESPONSABLE DE SEGA NOS DIJO: «LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS NO



FUNCIONAN, VIRTUA COP NO ES VIOLENTO». VIENDO ESTAS PANTALLAS QUEDA CLARO LO CONTRARIO, YA QUE AUNQUE VECTORIAL LA SANGRE ESTA.





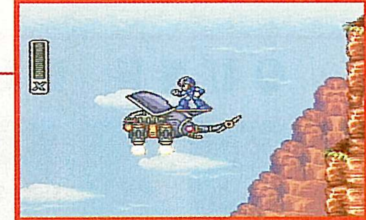
esta máquina, a *priori* mucho mas complicada que las otras. Con el juego ya en nuestras manos, una cosa esta clara, **AM2** ya sabe programar en ***Saturn***. Este juego les ha salido clavado a la versión de salón, no sabemos si por el nuevo sistema operativo o porque ya han utilizado los procesadores que no usaron en los anteriores. A nosotros la verdad es que nos da igual, siempre que sus juegos alcancen la calidad de este fenomenal compacto. En cuanto a las diferencias entre versiones, no sólo no falta ni un polígono del original, sino que encima se han permitido el lujo de añadir tres nuevos modos de juego y una espectacular *intro*. Los nuevos modos son, en primer lugar, el *Ranking mode*, en el que una vez terminado el juego por primera vez deberemos acabarlo en el menor tiempo posible sin utilizar ningún *continue*.

Aparte de esta opción que ya pudimos disfrutar en **VF** nos encontramos con la de *Training*, similar a la de **LETHAL ENFORCERS**, ideal para probar nuestra puntería disparando a todo tipo de dianas y blancos móviles. Dentro de esta opción podremos batirnos contra los distintos personajes del juego, que constituye el tercer modo de juego. Ganará, naturalmente quien más aciertos tenga o, en caso de empate, contará el porcentaje de tiro. En cuanto al resto de los aspectos, todo es igual que la recreativa. **VIRTUA COP** es un impresionante juego que esperamos siente unas bases de calidad a seguir por la gente que programa para ***Saturn***.

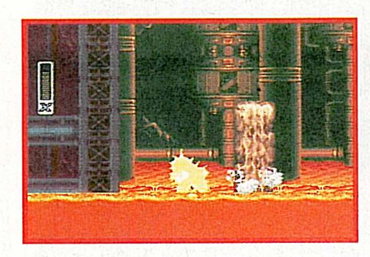
THE PUNISHER

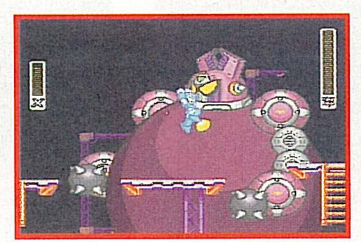


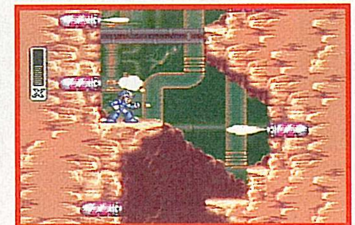


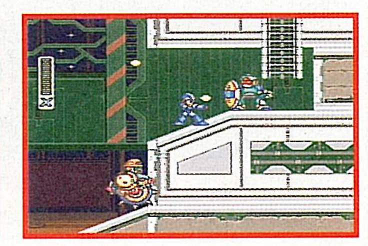


Ha roto la barrera del tiempo, ha saltado de un sistema a otro enfrentándose a cientos de jefes finales y aún tiene tiempo para marcarse otro salto mortal. El es MEGAMAN y nosotros los afortunados testigos de su reinado.





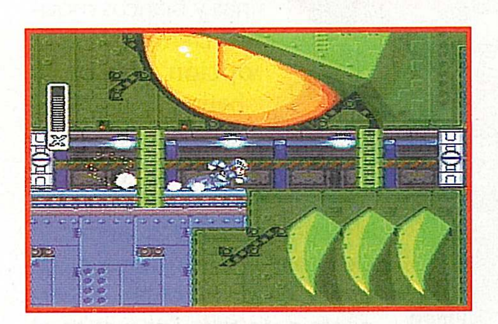


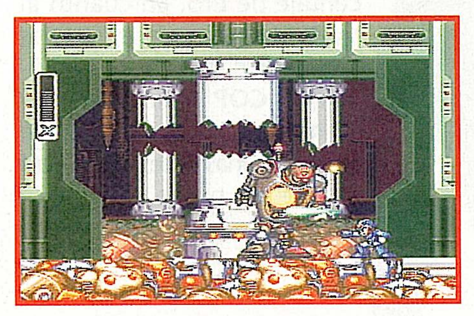


EQUIS DOS Y OTRAS VARIANTES

Con una década de existencia, MEGAMAN parece estar, en la actualidad, más en forma que núnca. La popular mascota de **Capcom** ha superado con creces todos los retos que se le han planteado y, tras su exitoso paso por las consolas ***NES***, ***Game Boy*** y ***SNES***, ha dado el gran salto a ***Mega Drive*** y ***Game Gear***. Este último hecho levantó alguna que otra ampolla entre los usuarios de **Nintendo** que creían en la exclusividad de uno de sus personajes más emblemáticos. Sea como fuere, nada mejor para cicatrizar las heridas que una nueva entrega de MEGAMAN.

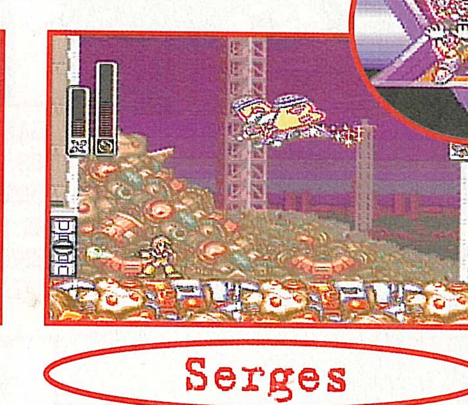
En esta ocasión se trata de **MEGA MAN X2**, la esperada secuela de la versión más innovadora de la saga y que llega a nuestro país cuando en Japón están a punto de disfrutar de la tercera entrega. La novedad más interesante de **MEGAMAN X2** es la inclusión del coprocesador ***C4*** que nos permitirá, por ejemplo, disfrutar de elementos formados por gráficos vectoriales o de espectaculares cambios de luz y color. En cuanto al diseño general del juego, sigue las mismas pautas de MEGA MAN X y el personaje presenta un aspecto más estilizado, más maduro que en las entregas de ***NES*** y, en algunos de sus rasgos, muestra un cierto parecido con los dibujos de DRAGON BALL. Los escenarios siguen presentando una impecable ejecución, una gran variedad de motivos y unas dimensiones importantes. El único fallo detectado en este ex-





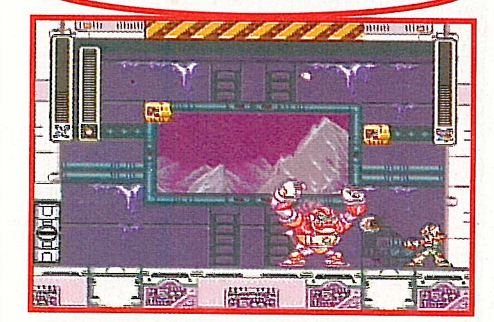
JEFES FINAL DE FASE

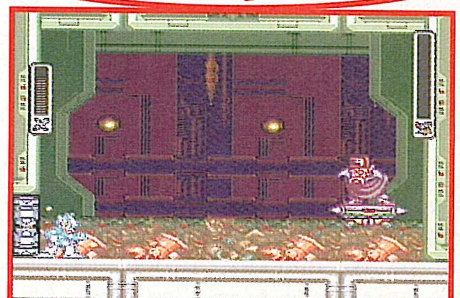




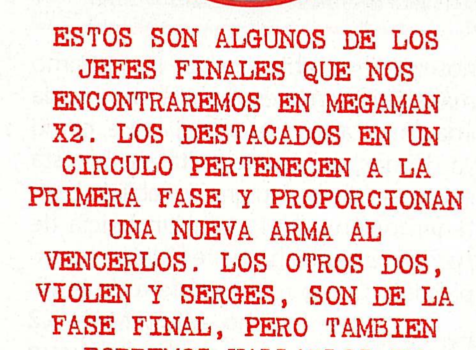
Violen

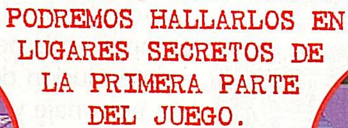
Serges



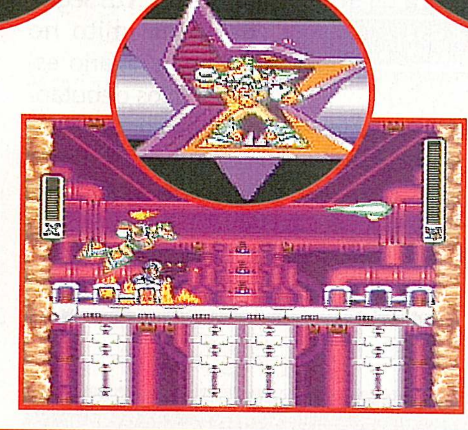


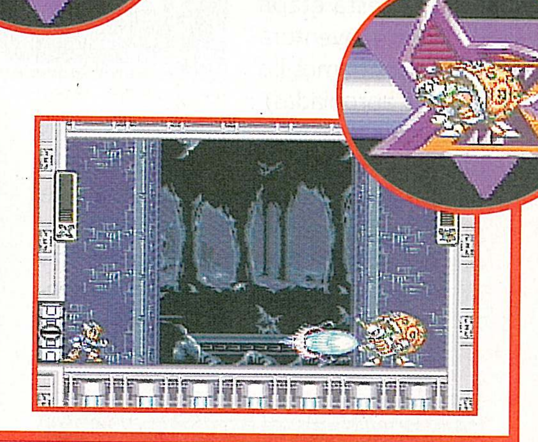
ESTOS SON ALGUNOS DE LOS JEFES FINALES QUE NOS ENCONTRAREMOS EN MEGAMAN X2. LOS DESTACADOS EN UN CIRCULO PERTENECEN A LA PRIMERA FASE Y PROPORCIONAN UNA NUEVA ARMA AL VENCERLOS. LOS OTROS DOS, VIOLEN Y SERGES, SON DE LA FASE FINAL, PERO TAMBIEN PODREMOS HALLARLOS EN LUGARES SECRETOS DE LA PRIMERA PARTE DEL JUEGO.



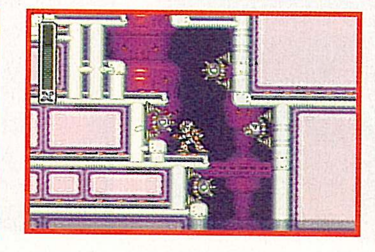


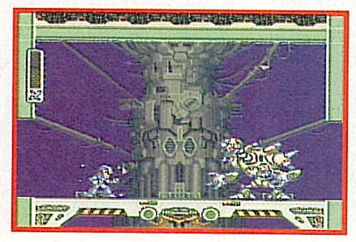














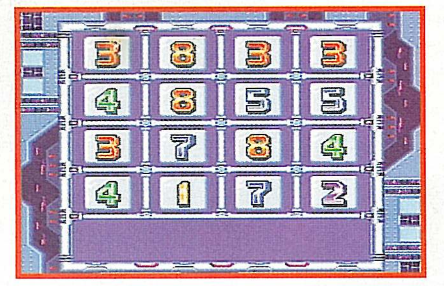
LA BASE DEL EXITO



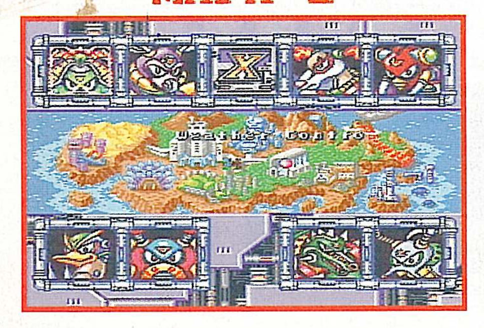
cepcional despliegue gráfico son algunas ralentizaciones, ciertamente esporádicas, cuando abundan los elementos móviles en pantalla. Tampoco hay que darle mayor importancia, porque los detalles brillantes destacan mucho más que este error de programación. El juego se inicia con una fase bastante sencilla coronada con un jefe final tan grande como inofensivo y, a partir de ahí, comienza el verdadero «fregao» con los ocho primeros escenarios con sus respectivos ocho jefes. Durante esta etapa de nuestra aventura (y si encontramos las puertas apropiadas), podremos acceder a algunos de los jefes que más tarde aparecerán en la parte final del juego. Si hemos llegado a este punto tendremos en nuestro poder todas las armas y algunos tanques extras de energía. Sin ellos resultará poco menos que imposible avanzar en el tramo más difícil y enrevesado que uno pueda imaginar. La dificultad pese a que, como ya dijimos, es bastante alta, no le resta muchos enteros a su gran jugabilidad, y si tenemos en cuenta la abundancia de *passwords* resulta bastante lógica su complejidad. Como resumen de todo lo dicho, **MEGAMAN X2** supone un nuevo avance en la perpétua evolución de este personaje y, gracias a la aportación del *C4*, se convierte en el más innovador de la saga. Los seguidores del mito no deberían dejarlo escapar y los debutantes que aprovechen las navidades para prácticar en un juego con muchísimas horas de vuelo, y diversión a raudales. Hurra por MEGAMAN.

DE LUCAR

PASSWORDS



MAPA 1



MAPA 2





	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	12+C4
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	10+
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92
La calidad gráfica tradicional en la saga y la aportación del coprocesador en detalles realmente espectaculares. Colorido, belleza y variedad.

MUSICA 90
Unas melodías a tono con la categoría del juego y de Capcom que, con las horas que le echaremos al juego, acabaremos por aprendernos de memoria.

SONIDO FX 87
Los efectos sonoros son buenos aunque no excesivamente variados ni numerosos.Con tantos enemigos y problemas tampoco te dejarán disfrutarlos.

JUGABILIDAD 93
La dificultad típica de MEGAMAN puede desesperar a los no iniciados. Esa complejidad lo hace tremendamente adictivo. Por fortuna, hay passwords.

92 GLOBAL
Los incondicionales del personaje de Capcom tienen en MEGAMAN X2 un reto más que importante. Complejo como siempre (incluso algo más) y con algunas novedades técnicas, apoyadas en el coprocesador C4. Es algo más que un digno heredero que hará las delicias de los amantes de los juegos complicados.

+ La realización gráfica es realmente espectacular, como en todos los «MEGAMANES».
− Algunas ralentizaciones y algunos jefes por su dificultad extrema.



DONALD in MAUI MALLARD

REGALAMOS 25 CARTUCHOS

SUPER JUEGOS Y **SEGA** OS QUIEREN OBSEQUIAR CON UN BUEN REGALO DE NAVIDAD, Y QUE MEJOR QUE 25 CARTUCHOS DEL DIVERTIDO JUEGO DEL PATO DONALD, **MAUI MALLARD**. SI QUIERES CONSEGUIR UNO DE ESTOS CARTUCHOS, SÓLO TIENES QUE OBSERVAR BIEN EL JEROGLÍFICO QUE TE PONEMOS Y ESCRIBIR LA SOLUCIÓN EN EL CUPÓN (NO SE ADMITIRÁN FOTOCOPIAS), JUNTO CON TODOS TUS DATOS. CUANDO LO TENGAS, MANDALO ANTES DEL DIA 31 DE ENERO A: EDICIONES MENSUALES, S.A. REVISTA **SUPER JUEGOS**. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO **MAUI MALLARD**".

Para ganar tenéis que acertar este jeroglífico. Os voy a dar una pequeña pista: Utilizad el diccionario de inglés para la muñeca. **¡Buana Suerte!**





SEGA
MEGA DRIVE

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

NOMBRE: ____ APELLIDOS: ____
DOMICILIO: ____ POBLACION: ____
PROVINCIA: ____ C.P.: ____ TEL.: ____
SOLUCION ____

10 PLAYSTATION

1 RIDGE RACER
Conducción ◆ Namco



El gran clásico de Namco ocupa la primera posición de este recién estrenado TOP 10 de *PlayStation*. Su gran jugabilidad y parecido a la máquina recreativa original ha hecho de este título la primera opción para los afortunados usuarios de *PlayStation*.

2 WIPE OUT
Conducción ◆ Psygnosis

3 DESTRUCTION DERBY
Conducción ◆ Psygnosis

4 TEKKEN
Beat´em-up ◆ Namco

5 MORTAL KOMBAT 3
Beat´em-up ◆ Acclaim

6 AIR COMBAT
Shoot´em-up ◆ Namco

7 BATTLE ARENA TOSHINDEN
Beat´em-up ◆ Takara

8 RAIDEN PROJECT
Shoot´em-up ◆ Seibu-Kaihatsu

9 STRIKER
Deportivo ◆ Warner Interactive

10 NBA JAM TOURNAMENT EDITION
Deportivo ◆ Acclaim

10 SATURN

1 SEGA RALLY
Conducción ◆ Sega



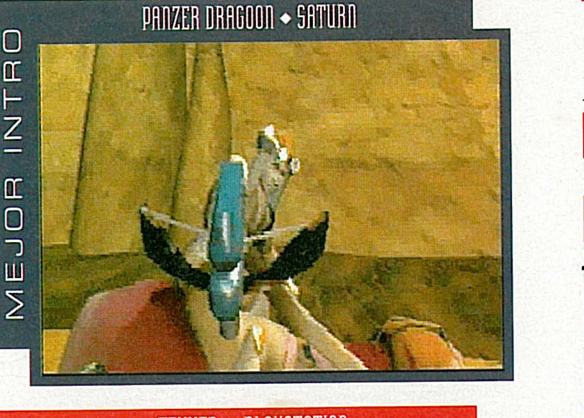
La fabulosa adaptación que AM3 realizó de su máquina recreativa es sin lugar a dudas el mejor título de *Saturn* en la actualidad. Un trepidante arcade de conducción en el que podremos controlar algunos de los coches más conocidos del campeonato.

2 VIRTUA FIGHTER 2
Beat´em-up ◆ Sega

3 VIRTUA COP
Shoot´em-up ◆ Sega

4 RAYMAN

MEJOR INTRO



PANZER DRAGOON ◆ SATURN

MEJOR CONVERSION



TEKKEN ◆ PLAYSTATION

MEJOR SONIDO



RAYMAN ◆ PLAYSTATION, SATURN, JAGUAR

5 GAME BOY

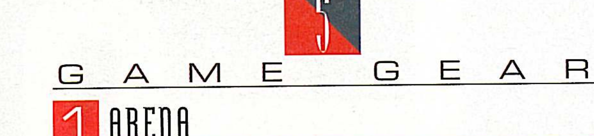
1 KILLER INSTINCT
Beat´em-up ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND
Plataformas ◆ Nintendo

3 STREET FIGHTER 2
Beat´em-up ◆ Capcom

4 MEGAMAN 4
Plataformas ◆ Capcom

5 WORLD HEROES 2 JET
Beat´em-up ◆ Takara



5 GAME GEAR

1 ARENA
Shoot´em-up ◆ Sega

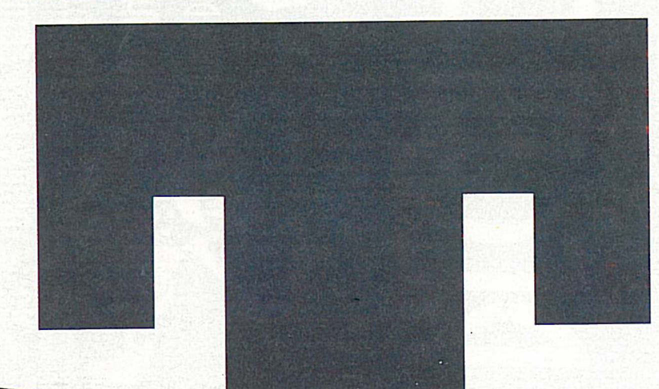
2 SONIC LABERYNTH
Plataformas ◆ Sega

3 TAIL´S ADVENTURES
Plataformas ◆ Sega

4 V.R. TROOPERS
Beat´em-up ◆ Sega

5 BATMAN FOREVER
Beat´em-up ◆ Acclaim

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



1 TOP



Plataformas ◆ Ubi Soft

5 BUG
Plataformas ◆ Sega

6 CLOCKWORK KNIGHT 2
Plataformas ◆ Sega

7 VICTORY GOAL
Deportivo ◆ Sega

8 PANZER DRAGOON
Shoot´em-up ◆ Sega

9 VIRTUA FIGHTER REMIX
Beat´em-up ◆ Sega

10 THE MANSION OF THE HIDDEN SOULS
Aventura ◆ Sega

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND
Plataformas ◆ Nintendo
No podía ser de otra manera. Nuestro fontanero favorito se aupa a la primera posición de la clasificación de juegos para *Super Nintendo*. Nos da la sensación de que pasarán muchos meses antes de que otro título le arrebate tan magnífica posición.

2 DK COUNTRY 2: DIDDY´S KONG QUEST
Plataformas ◆ Nintendo

3 KILLER INSTINCT
Beat´em-up ◆ Nintendo

4 MORTAL KOMBAT 3
Beat´em-up ◆ Acclaim

5 INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER
Deportivo ◆ Konami

6 DOOM
Shoot´em-up ◆ Ocean

7 MEGAMAN 7
Plataformas ◆ Capcom

8 ILLUSION OF TIME
Action RPG ◆ Nintendo

9 MEGAMAN X 2
Plataformas ◆ Capcom

10 NBA GIVE´N GO
Deportivo ◆ Compañía

10 MEGA DRIVE

1 MAUI MALLARD
Plataformas ◆ Sega
La irresistible personalidad del irascible Pato Donald ha provocado que las fastásticas aventuras que protagoniza ocupen el lugar de honor de la lista de lanzamientos para *Mega Drive*. Un puesto que a fuerza de jugabilidad se merece sin ninguna duda.

2 VECTORMAN
Plataformas ◆ Sega

3 COMIX ZONE
Beat´em-up ◆ Sega

4 SUPER SKIDMARKS
Deportivo ◆ Codemasters

5 NBA LIVE´96
Deportivo ◆ Electronic Arts

6 MORTAL KOMBAT 3
Beat´em-up ◆ Acclaim

7 MICROMACHINES´96
Conducción ◆ Codemasters

8 LIGHT CRUSADER
Action RPG ◆ Sega

9 SOLEIL
Action RPG ◆ Sega

10 TOTAL FOOTBALL
Deportivo ◆ Domark

5 NEO GEO CD

1 PULSTAR
Shoot´em-up ◆ SNK

2 KABUKI KLASH
Beat´em-up ◆ Hudson Soft

3 FATAL FURY 3
Beat´em-up ◆ SNK

4 KING OF FIGHTERS´95
Beat´em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

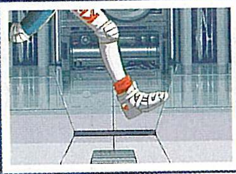
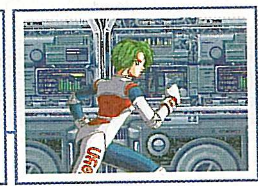
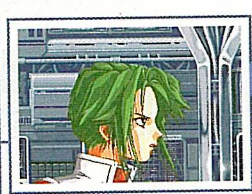
1 BURN: CYCLE
Aventura ◆ Philips

2 LOST EDEN
Aventura ◆ Cryo

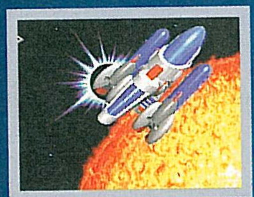
3 APPRENTICE
Plataformas ◆ Philips

4 MAD DOG McCREE
Shoot´em-up ◆ Capdisc

5 FLASHBACK
Aventura ◆ U.S. GOLD

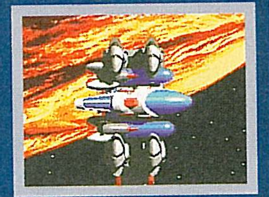
PULSTAR PULSTAR PULSTAR PULSTAR PULSTAR PU



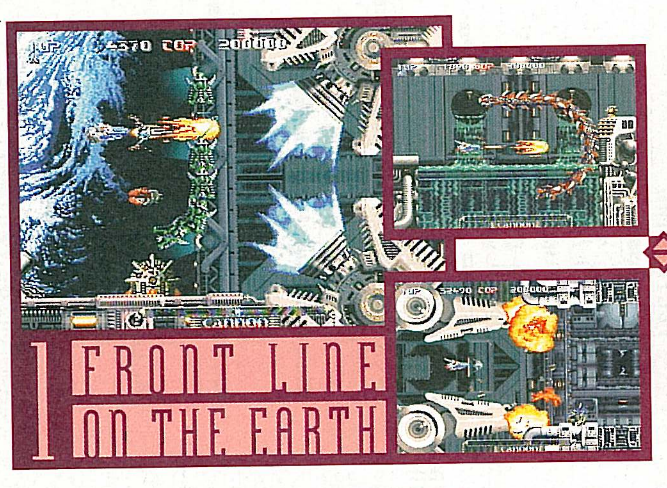
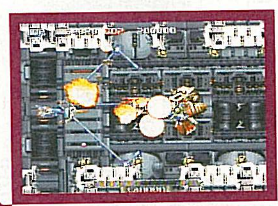
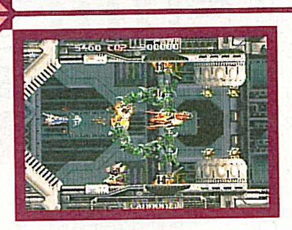
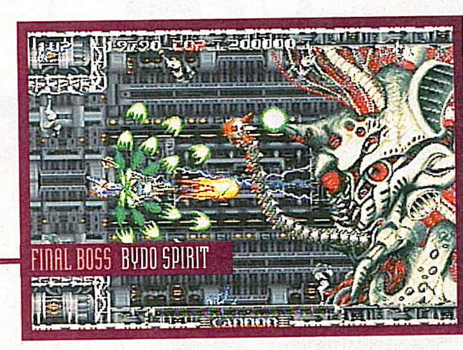



PULSTAR puede presumir de ser el mejor *shoot'em-up* de **Neo Geo** creado hasta la fecha, además de haber sido realizado por **Aicom**, los miembros del grupo de programación que se encargaron ocho años atrás de dar vida al mítico e inigualable R-TYPE bajo el sello de **Irem**.





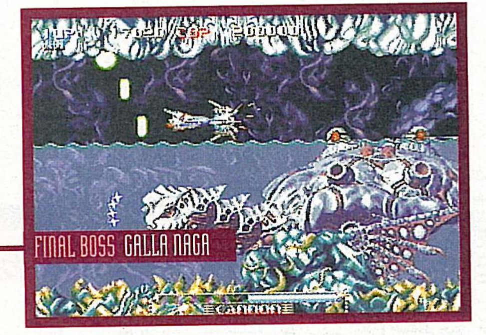

PULSO A LO IMPOSIBLE





FINAL BOSS BYDO SPIRIT

1 FRONT LINE ON THE EARTH

La primera fase de **PULSTAR** nos permitirá tomar contacto con la flora y fauna alienígena. A pesar del fiero aspecto del *final boss*, será fácil acabar con él.





FINAL BOSS GALLA NAGA

2 WATER VEIN UNDERGROUND

Aquí comienzan las verdaderas complicaciones. Galla Naga pondrá a prueba nuestros reflejos con variados y diabólicos patrones de ataque. Utiliza el *Power Drone*.

LSTA

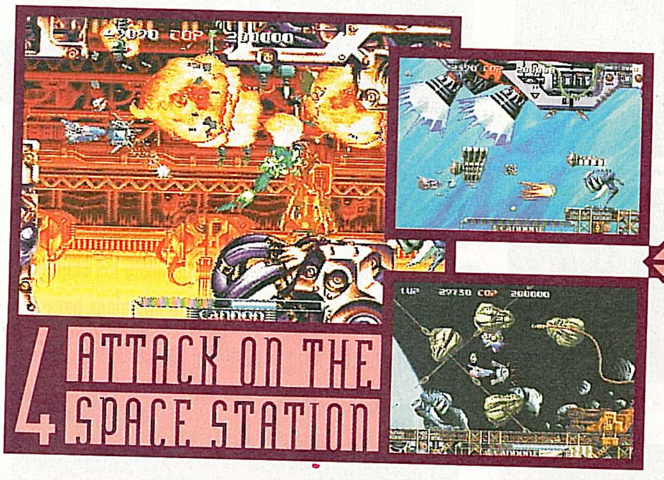


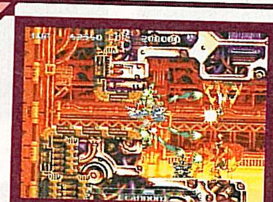


3 THE FIRE PROMINENCE


FINAL BOSS CARELLPI

Una gigantesca aeronave similar a la que protagonizaba también la fase tres de R-TYPE nos acompañará durante gran parte del camino. Sin prisa, pero sin pausa.





4 ATTACK ON THE SPACE STATION


FINAL BOSS IRA GE WOIARE

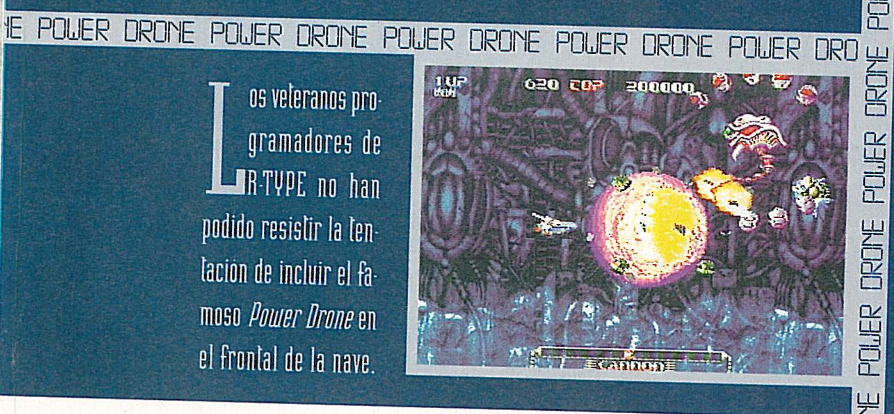
Otro escenario galáctico de gran belleza plástica que sirve de fortín a las fuerzas enemigas. Los asteroides renderizados y el crustáceo final son su mayor atracción.

LSTAR PULSTAR PULSTAR PULSTAR PULSTAR PUL

No hay mejor manera para comenzar este artículo que recordar las excelencias del rey indiscutible de los shoot´em-ups horizontales, su majestad R-TYPE de Irem. Un juego que sentó las bases principales que conforman todos y cada uno de los títulos de este casi olvidado género. La recién defenestrada división encargada de realizar máquinas recreativas de Irem ha permitido a los programadores de R-TYPE (1987) conseguir su carta de libertad y fundar un nuevo grupo de programación llamado Aicom. Su primer trabajo para SNK fué reprogramar VIEWPOINT para ***Neo Geo CD***. Ahora que he podido comprobar a fondo las maravillosas cualidades de **PULSTAR** os puedo asegurar que por fin ha heredado el cetro dorado que poseían LAST RESORT y el mencionado VIEWPOINT desde 1992 como mejores *shoot´em-ups*, superando en todos los apartados a sus carismáticos predecesores. Los programadores de Aicom han realizado una auténtica obra maestra de la programación empleando gráficos renderizados para la totalidad de sprites que aparecen en pantalla y dotándoles de una animación fluida y totalmente real. La influencia del mítico R-TYPE se deja notar en cada uno



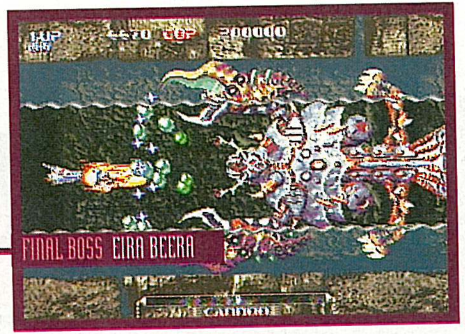
NE POWER DRONE POWER DRONE POWER DRONE POWER DRONE POWER DRO



Los veteranos programadores de R-TYPE no han podido resistir la tentación de incluir el famoso *Power Drone* en el frontal de la nave.

Podremos disparar normalmente, ampliar la potencia dejando pulsado el botón, presionarlo rítmicamente para obtener otro disparo y pulsar A y B para lanzar el *drone* contra el rival.



5 DANGEROUS FOREST

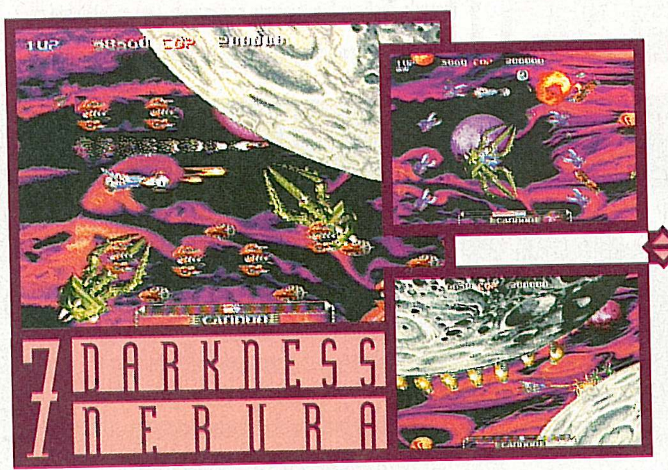
Una frondosa selva virgen sumergida será el escenario de nuestras desdichas. Y por si fuera poco nos espera un centollo de grandes dimensiones al final del viaje.






6 THE TERMINATORS

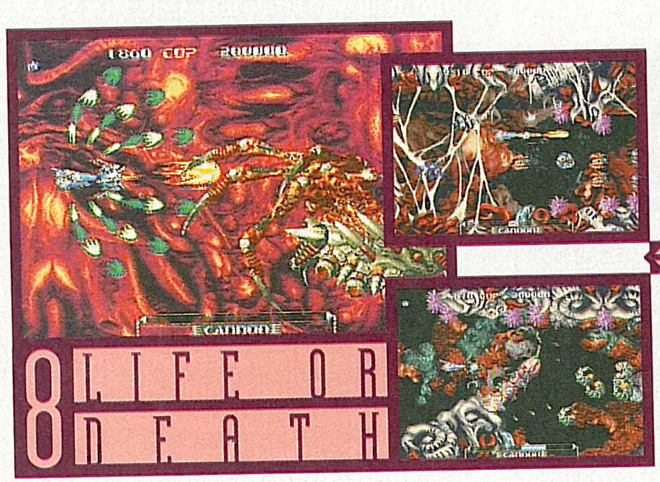
Siniestra, oscura y amenazante. De todas las esquinas del escenario brotarán docenas de enemigos para derribar nuestra nave. Atención al grotesco *funal boss*.






7 DARKNESS NEBURA

Las soberbias renderizaciones de **PULSTAR** se suceden ante nosotros como un baile mortal en el que nosotros simepre somos su pareja. Atención a UUKA.



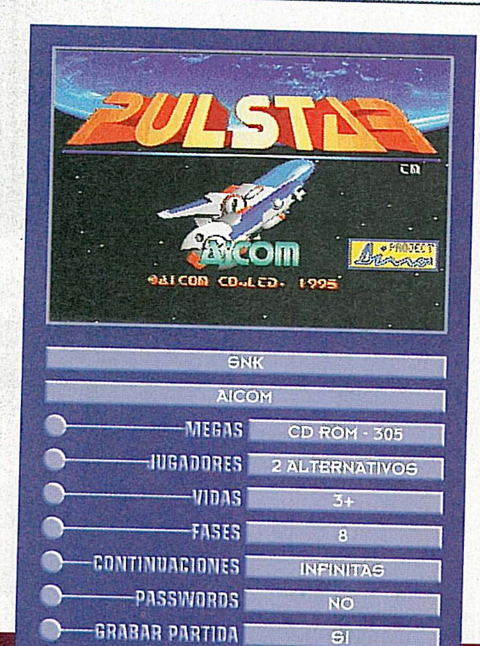



8 LIFE OR DEATH

El nombre de la fase lo dice todo. No desesperéis, porque tras un par de años lograréis llegar hasta dos de los *final bosses* más soberbios que he visto jamás.

TAR





SNK	
AICOM	
MEGAS	CD ROM - 305
JUGADORES	2 ALTERNATIVOS
VIDAS	3+
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

PULSTAR PULSTAR PULSTAR PUL

de los elementos que conforman el perfecto entretejido lúdico de **PULSTAR**. Entre ellos cabe destacar las ocho largas fases, los clásicos final bosses de inmenso tamaño, el famoso *power drone* y sobre todo el inconfundible diseño de la nave protagonista, prima hermana de la inolvidable R9. Pero en **PULSTAR** no todo es heredado y también encontraremos suculentas novedades como una pequeña intro, rutinas de *morphing* en los enemigos que os dejarán con la boca abierta, nuevas y útiles formas de utilizar el *power drone* contra los enemigos e impresionantes secuencias animadas entre fase y fase. Aicom ha puesto especial interés a la hora de diseñar todo el bestiario que pulula por el universo electrónico de **PULSTAR**, desde el más insignificante enemigo, el molesto gusano rosa de la octava fase,hasta el sorprendente y mastodóntico arácnido que nos espera al final del juego. Los otrora programadores de las cuatro entregas de R-TYPE siguen en plena forma y nos han demostrado que casi no existen limitaciones tecnológicas en la veterana Neo Geo. El apartado musical merece un sobresaliente alto gracias a la sólida banda sonora que alcanza tintes gloriosos en el tema de la intro, las dos primeras fases y durante el enfrentamiento con el dios Mentos. Respecto a la jugabilidad decir una vez más que se trata de una máquina recreativa. Enhorabuena Aicom por deleitarnos, ocho años después, con otro de los mejores shoot´em-ups jamás programados.

THE ELF

GRAFICOS — 95

El mayor y mejor despliegue visual visto en Neo Geo. Los sprites están renderizados y poseen una animación sobresaliente. Final bosses geniales.

MUSICA — 93

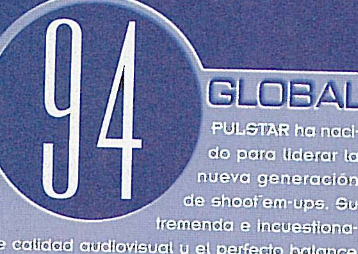
Los músicos de Aicom han dotado a PULSTAR de una banda sonora de gran solidez. Mención especial para las melodías de la intro y las dos primeras fases.

SONIDO FX — 92

Multitud de efectos de sonido que ambientan de una forma perfecta cada una de las ocho fases. Desde el menú principal podremos acceder a ellos.

JUGABILIDAD — 94

La magica jugabilidad de SNK se une a los veteranos y sabios programadores de Aicom para crear uno de los mejores arcades de los últimos años.



GLOBAL — 94

PULSTAR ha nacido para liderar la nueva generación de shoot'em-ups. Su tremenda e incuestionable calidad audiovisual y el perfecto balance entre jugabilidad y dificultad le convierten en otro de los grandes clásicos del género. PULSTAR debe ser considerado como uno de los cinco mejores juegos creados para Neo Geo.

\+ El mejor shoot'em-up de Neo Geo de todos los tiempos. Los final bosses son una obra maestra.

− En algunos momentos llega a desesperar el elevado nivel de dificultad. No existe modo 2 player real.





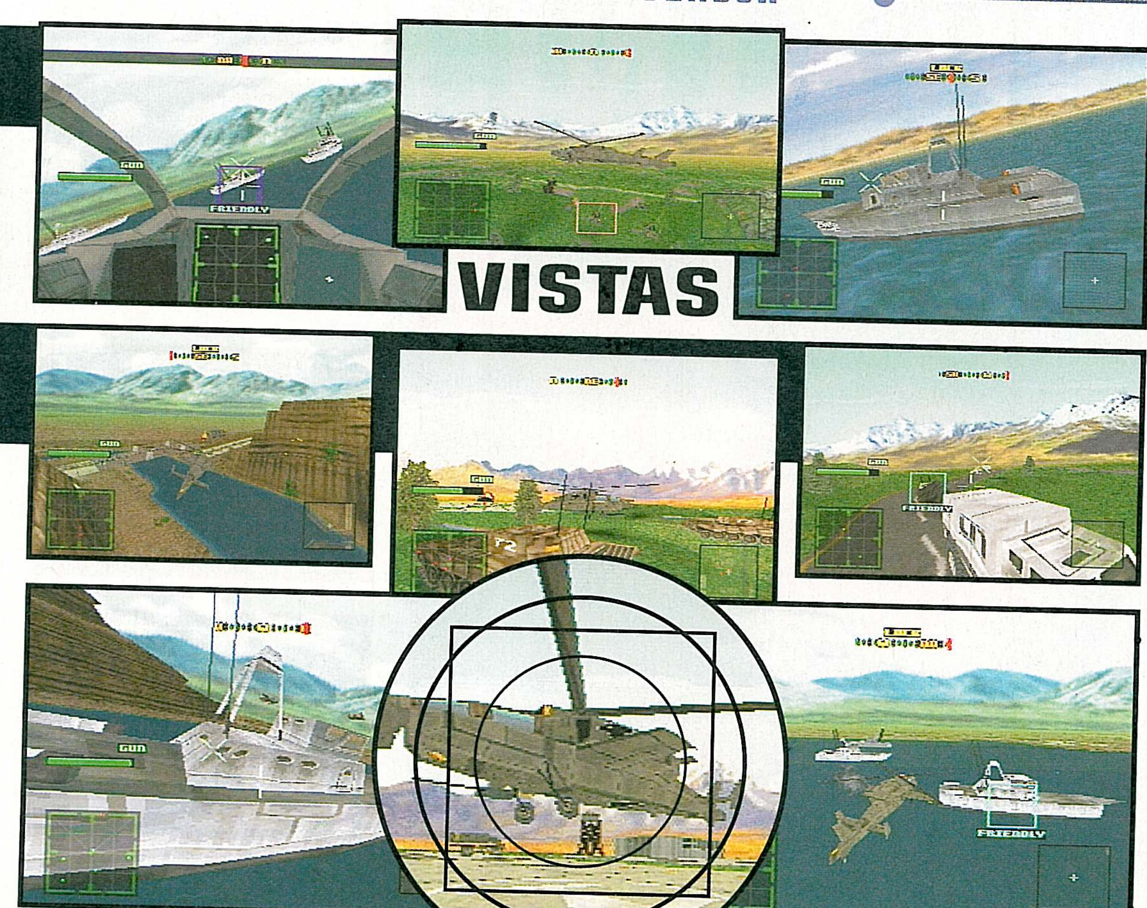


DE VUELTA AL INFIERNO

CONTINUACION DE UNO DE LOS MEJORES TITULOS DE *MEGA CD*, FIRESTORM: THUNDERHAWK II SUPONE EL PRIMER ENCUENTRO DE CORE DESIGN CON EL PODEROSO HARDWARE DE *PLAYSTATION*. UN CHOQUE EXPLOSIVO QUE HA DADO LUZ UN IMPRESIONANTE Y SUPERJUGABLE *SHOOT'EM-UP* QUE HARA LAS DELICIAS DE LOS AMANTES DE LAS SIMULACIONES BELICAS.

Después de dar por perdidos todos sus intentos por levantar el triste catálogo de lanzamientos del extinto *Mega CD*, **Core Design** ha decidido volcarse de una vez por todas en los 32 *bits*, y lo hace precisamente con la secuela del que fuera su mayor exito para el denostado *CD* de *Mega Drive*. Bajo el título de **FIRESTORM: THUNDERHAWK II**, **Core** ha combinado algunos de los mejores elementos del THUNDERHAWK original, como eran su inmejorable jugabilidad y carga adictiva, con una nueva concepción gráfica, que cambia el *scaling* por el uso de los polí-





gonos y el *texture mapping*, muy en la linea del ACE COMBAT de **Namco**. Al igual que en éste, su apariencia de complicado simulador se desvanece en la primera partida, gracias a la sencilla mecánica del juego y su acertado sistema de control. A los mandos de un sofisticado helicóptero de combate deberemos llevar a cabo diversas misiones repartidas por todo el globo terrestre, desde destruir instalaciones petrolíferas hasta escoltar *convoys* de ayuda humanitaria o incluso arrasar a golpe de misil toda una división de carros blindados. Todo ello con tres tipos de vistas diferentes, y distintos tipos de armamento a nuestra elección. **Core** ha realizado un esfuerzo impresionante para poder ofrecer al jugador todo el realismo posible en cada uno de los escenarios, con pequeños mundos virtuales repletos de foresta, valles y montañas que podremos recorrer a nuestro libre albedrío. Esta ambición por mostrar hasta el más minimo detalle del terreno ha propiciado el que es quizás el único defecto de todo el juego. Y es que tanto las montañas como las subidas y bajadas de terreno se crean en pantalla a escasos centímetros de nuestras narices, haciendo que lo que parecía una completa planicie se convierta en unos segundos en el mismísimo Aconcagua, con el consiguiente encontronazo y posterior explosión de nuestro amado helicóptero (piloto miope incluido). Salvando este pequeño pero decisivo error, podremos disfrutar plenamente de este gran juego que llenará los días de los afortunados usuarios de ***PlayStation*** que ya disfrutaron lo suyo con el genial AIR COMBAT.

NEMESIS



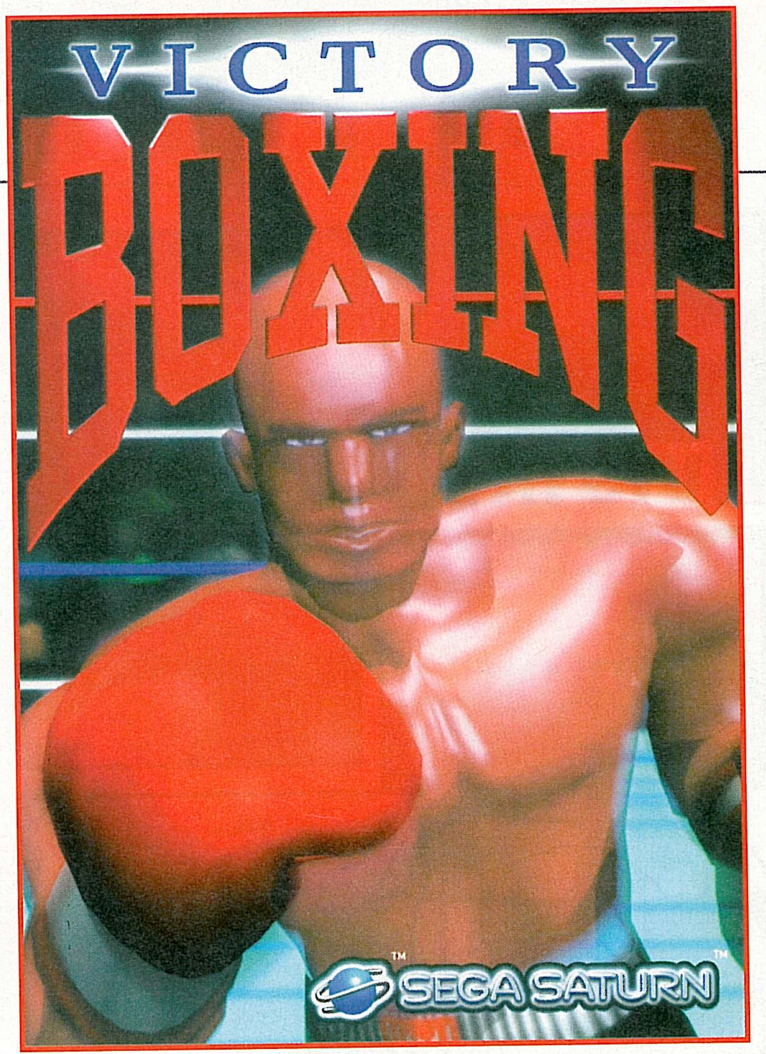


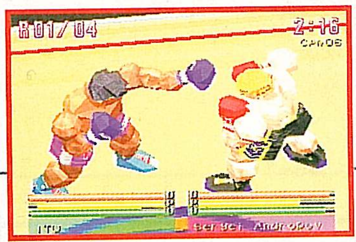


















POLI VS. GONOS

El boxeo irrumpe con fuerza en Saturn con un compacto que combina jugabilidad con unas pequeñas gotas de simulación. Si a estos dos elementos le añadimos la espectacularidad gráfica, se obtiene un cóctel explosivo que reune las mejores cualidades de los clásicos títulos de 16 bits.

Entre los púgiles aparecen boxeadores femeninos.

El boxeo es una de esas disciplinas deportivas que ha tenido diferente suerte en el mundo de las consolas. Junto a títulos de escasa calidad como GEORGE FOREMAN KO BOXING (*SN, MD, MS y GB*), aparecen auténticas joyas entre las que pueden destacarse EVANDER HOLYFIELD´S REAL DEAL BOXING (*MD* y *GG*), TOUGHMAN CONTEST (*MD*), o las versiones para *Super Nintendo* y *NES* de PUNCH OUT. En el formato compacto la única aparición de este deporte vino de la mano de **Digital Pictures**, con un algo más que discreto PRIZE FIGHTER para *Mega CD*. Casi dos años después del lanzamiento de este último título, los usuarios de la nueva consola de **Sega** van a ser los primeros en España en poder disfrutar con un programa sobre boxeo, que nada tiene que ver con todo lo visto hasta el momento. El juego, titulado en Estados



Los gráficos poligonales son todo un espectáculo visual.



Las cámaras incluidas permiten seguir los combates desde doce perspectivas diferentes. Algunas de ellas son realmente impresionantes.

Es posible determinar los aspectos a potenciar en cada púgil.

Después de algunas victorias recibiremos consejos.

Unidos CENTER RING BOXING, se basa en la creación de un púgil, determinando sus características físicas y técnicas, y en la planificación de sus enfrentamientos y combates en busca de la corona mundial. El mencionado sistema no es nuevo, ya que aparecía en cartuchos como el ya citado EVANDER HOLYFIELD´S REAL DEAL BOXING o GREATEST HEAVYWEIGHTS, secuela del anterior en el que se incluían las grandes leyendas del cuadrilátero. De esta forma se dota al juego de unas pequeñas dosis de simulación que complementan perfectamente su enorme calidad visual. En este último aspecto hay que señalar los cuidados gráficos poligonales y los movimientos de las doce cámaras disponibles durante los combates. La variedad de golpes permite una considerable jugabilidad, a la que se unen unos buenos efectos de sonido. Entre los datos curiosos hay que señalar la participación de púgiles femeninos en el campeonato, y detalles como la interrupción de la cuenta atrás, o incluso la descalificación, si no nos alejamos del rival cuando éste cae a la lona.



El primer simulador de boxeo para la consola estrella de Sega muestra las posibilidades visuales que puede lograr este género.

J. ITURRIOZ



JVC

VICTOR ENTERTAINMENT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1 ó 2
VIDAS	INFINITAS
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 88
La calidad de los gráficos poligonales y la variedad de vistas logran un resultado con elevadas cotas de espectáculo.

MUSICA 80
Aunque el número de melodías incluidas no es muy elevado, aprovechan las posibilidades del Compact Disc.

SONIDO FX 84
Entre todos los sonidos, el más destacado es la voz del comentarista, que narra las diferentes acciones de los combates.

JUGABILIDAD 86
La cuota de simulación incorporada no es demasiado elevada, limitándose a determinar el entrenamiento y los rivales.

86 GLOBAL
VICTORY BOXING es el primer simulador de boxeo para consolas de 32 bits que aparece en nuestro país. Esta circunstancia hace que no exista ningún juego como punto de referencia, lo que no es óbice para que la calidad de este compacto lo sitúe en el grupo de cabeza de los programas deportivos para Sega Saturn.

+ La gran cantidad de cámaras disponibles para seguir el combate.
− El escaso número de usuarios de consola aficionados a este deporte.



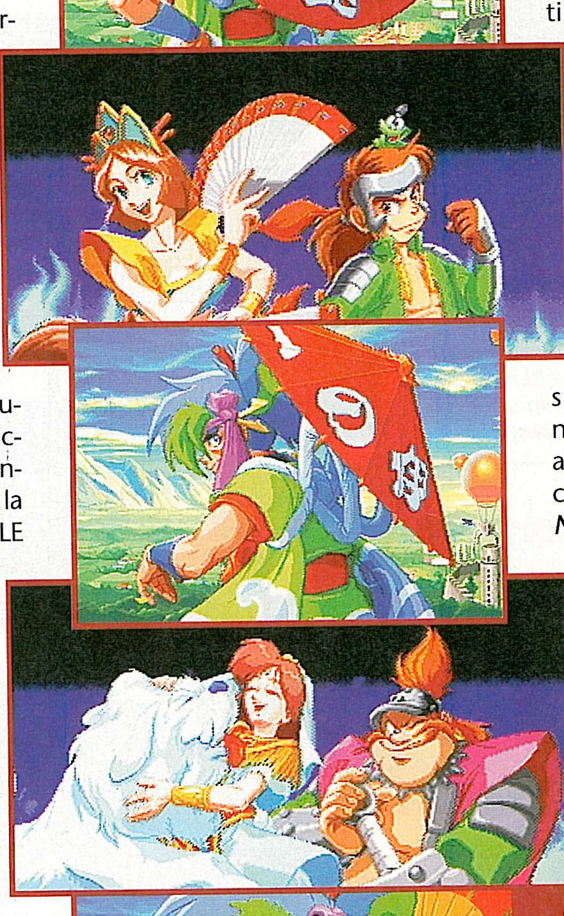
AL ESTE DEL EDEN



KABUKI KLASH

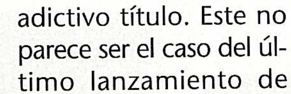
Basado en una de las series de animación de más éxito en tierras niponas, Hudson Soft y RED nos presentan su última producción para *Neo Geo CD*. Un espectacular y delirante *beat´em-up* en el que la jugabilidad clásica de este género se une a toneladas de humor y una realización técnica impecable, en la que destaca sobre todo el impresionante colorido de sus escenarios.

intro



Tras cierta timidez inicial (seguramente para ver si la cosa iba a buen puerto) algunas de las más prestigiosas compañías japonesas se han sumado al número de licenciatarias de ***Neo Geo CD***. En vista de que el invento funciona y el mercado responde, compañías de la talla de **Technos** o **Taito** han dedicado parte de sus esfuerzos a producir algunos de las mejores producciones aparecidas en la consola de **SNK**. Títulos de la calidad de PUZZLE BOBBLE o DOUBLE DRAGON son la prueba de que a ***Neo Geo CD*** le espera un futuro prometedor como pocos.

Una de las primeras en incorporarse a este selecto club de *Third Parties* fué nada menos que **Hudson Soft**, toda una institución dentro del mundo del videojuego, responsable de leyendas del *pad* como la saga BOMBERMAN y quizás la verdadera causante junto a **Nec AV** del éxito de la ***PC Engine*** tanto dentro como fuera de Japón. A pesar de este brillante historial, la primera aportación de **Hudson** al catálogo de ***Neo Geo CD***, PANIC BOMBERMAN, no traspasó las fronteras de Japón para desgracias de amantes de los puzzles, que se quedaron sin disfrutar de este excelente y adictivo título. Este no parece ser el caso del último lanzamiento de **Hudson** para ***Neo Geo***, **KABUKI KLASH**, un frenético y delirante *beat´em-up* basado en una de las series de *Anime* más populares de Japón: **The Far East Of Eden**, que cuenta en su haber con un gran número de adaptaciones al videojuego, más concretamente en ***Super Nintendo*** y ***PC Engine Duo***.



Si **Hudson** es toda una institución en cuanto a compañías se refiere, el grupo de programación responsable de **KABUKI KLASH** está considerado como toda una leyenda en el diseño de juegos. Hablamos ni más ni menos que de **RED**, responsables de obras maestras de la talla de los tres PC KID, LORDS OF THUNDER o GATE OF THUNDER. Los personajes de **The Far East Of Eden** no son precisamente unos extraños para **RED**, ya que una de las últimas producciones de este grupo de programación para la ***PC Engine Duo*** fué un *beat´em-up* para ***Arcade Card*** protagonizado por uno de los personajes centrales de la serie, el histriónico Kabuki Danjarou. Este simpático individuo es también el protagonista, junto a otros siete luchadores más, de esta peculiar variación de SAMURAI SHODOWN en

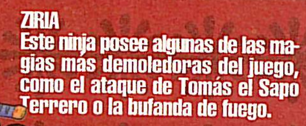




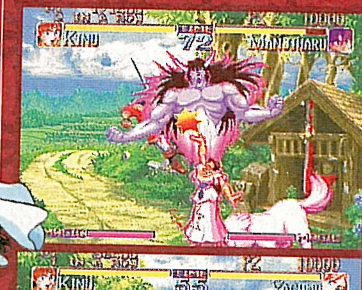
Luchadores

Ocho es el n mero de luchadores a elegir para hacer frente a Lucifeller y sus secuaces. Cada uno de ellos posee diferentes caracter sticas f sicas, tales como fuerza y resistencia, as como distintos tipos de magias.

ZIRIA
Este ninja posee algunas de las magias más demoledoras del juego, como el ataque de Tomás el Sapo Terrero o la bufanda de fuego.



TOSHIRO KINU
Esta dulce y virginal jovencita está acompañada de su inseparable perro Shiro, una mala bestia capaz de atacar en el momento mas inesperado.





OROCHIMARU
Gracias a la longitud de su lanza, Orochimaru es uno de los luchadores más poderosos a larga distancia. Su magia del dragón no deja títere con cabeza.



TARO GOKURAKU
Capaz de escupir fuego en tres direcciones diferentes, Taro utiliza como arma un enorme bate de acero decorado con púas. Muy fuerte pero algo lento.



SENGOKU MANJIMARU
Es el personaje más equilibrado de juego, tanto en el combate directo con su katana como a la hora de ejecutar magias y golpes especiales.



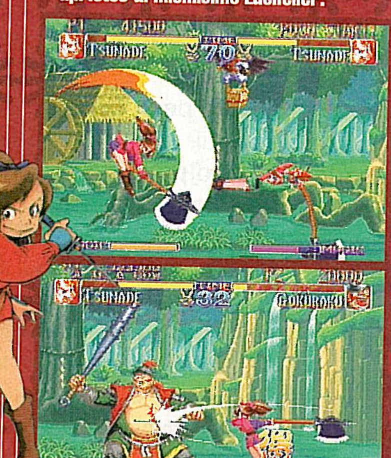
YAGUMO
La protegida de los dioses saca partido en todo momento de sus envidiables dotes para la magia. Sus dos abanicos de acero son un arma a tener en cuenta.



KABUKI DANJAROU
El sagrado arte del Kabuki sirve como inspiración a este irrisorio luchador que combina la potencia de su espada con la espectacularidad de sus magias.



TSUNADE
A pesar de su pequeño tamaño, Tsunade es el personaje más fuerte de todo el juego. Su hacha es capaz de poner en aprietos al mismisimo Lucifeller.







la que priman sobre todo el colorido y el buen humor, no sólo en sus impresionantes escenarios, sino en las magias y golpes especiales. Estas son sin lugar a dudas uno de los puntos fuertes de **KABUKI KLASH**, no sólo por su espectacularidad gráfica sinó también porque son sencillísimas de ejecutar. En unos tiempos en los que es necesario tener seis dedos en la mano para ejecutar sin romperse el cuello los *fatalities* de MORTAL KOMBAT, es una alegría para el ejército de torpes al que me enorgullezco pertenecener poder ejecutar una magia con toda facilidad, simplemente pulsando dos veces la dirección de abajo y el botoncillo correspondiente. Esto no significa que los amantes de los movimientos rebuscados no encuentren su lugar en **KABUKI KLASH**, ni mucho menos. Para ellos hay toda una serie de movimientos especiales (de esos en los que hay que girar la muñeca 360 grados) con los que humillar al abuelo en presencia de los vecinitos. Incluso se rumorea de la existencia de *fatalities* y multiples *combos* en la línea de KILLER INSTINCT. El uso de Katanas y otras armas no es la única similitud que mantiene **KABUKI KLASH** respecto a SAMURAI SHODOWN. Al igual que en éste, es posible perder el arma y seguir combatiendo a golpe de nudillo hasta poder recuperarla. Incluso es posible arrojarla de manera traicionera hacia el contrario, con el consiguiente riesgo que conlleva seguir luchando sin ella, y con el contrincante cabreado al máximo ante nuestro antideportivo gesto. Una vez más, la jugabilidad es el principal valuarte de los juegos de ***Neo Geo CD***, y más concretamente de este adictivo arcade de lucha, cuyo único pecado es ser quizas demasiado fácil si se pone el nivel de dificultad en *Easy*. Con ello, el juego se convierte en un paseo por lo menos hasta llegar hasta el jefe final, Lucifeller, una mala bestia que ocupa casi toda la pantalla del televisor y que tiene el honor de ser uno de los *sprites* más grandes jamás vistos en un juego de ***Neo Geo***. Este es una pequeña muestra del gran trabajo que ha realizado **RED** con los gráficos de **KABUKI KLASH**, que son sencillamente soberbios. Desde los lejanos tiempos de BLUE´S JOURNEY no se había visto en esta consola un juego con tanto colorido, tanto en los inolvidables escenarios como en las magias y golpes especiales.

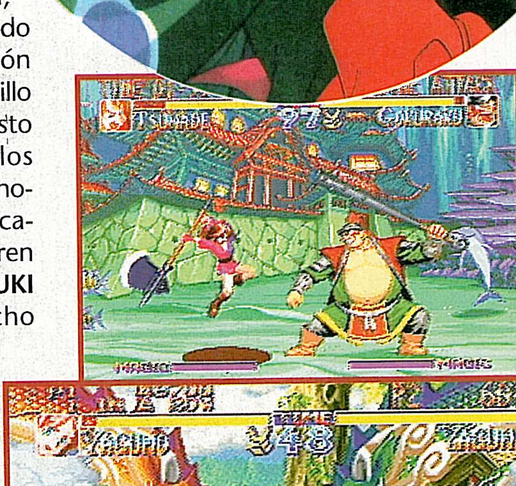
A ***Neo Geo CD*** le hacía falta una conversión de manga o anime como ésta para potenciar su presencia y su popularidad en Japón. El lejano precedente del EIGHTMAN no era suficiente para un mercado en el que priman sobre todo las conversiones de mangas y series de éxito. Con **KABUKI KLASH** se ofrece una inmejorable adaptación de manga y una obra maestra de la lucha.

NEMESIS

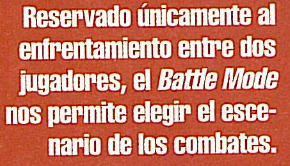




Battle Mode









Reservado únicamente al enfrentamiento entre dos jugadores, el *Battle Mode* nos permite elegir el escenario de los combates.







The Final Asnos

Entusiasta del culturismo, este gigantesco mono karateka dedica gran parte de su tiempo a tomar baños calientes con algunos maquetadores de SUPER JUEGOS.

Manto Ace

Armado de un lanzallamas, una ametralladora de 9mm y un molinillo de café, este gigantesco robot es lento como una perra, pero bastante efectivo en sus ataques.

Kara kuri-Hey

Sus pecados en la otra vida (más concretamente el quedarse con todos los juegos que llegaron a la redacción) hicieron de este Director en funciones un pelele sin alma.

Jyashinsai

Tras comerse una ardilla cruda, el vetusto cuerpo de Jyashinsai dió paso al nacimiento de Lucifeller, un gigantesco demonio experto en escupir fuego y aplastar cabezas.

Lucifeller



¡TENGO MIEDO!

La estrategia en los videojuegos sigue siendo un género tabú para muchos jugadores que se niegan a enfrentarse a un periodo de aprendizaje del que rara vez los poco pacientes logran salir.

Y la verdad es que es una auténtica pena, porque detrás de un gran manual, casi siempre suele haber un juego muy interesante. En este caso, lo anterior se cumple con creces, ya que **X-COM UNKNOWN ENEMY**, aparte de ser un juego con enormes posibilidades, es muy sencillo de manejar, que no de controlar. Antes de explicar un poco más a fondo los pormenores del juego, debemos explicar que en **X-COM UE** nos meteremos en el pellejo de una gran organización destinada a eliminar cualquier intento de invasión extraterrestre. Para tal fin contamos con los fondos que los principales paises del mundo nos proporcionan y que irán en aumento o descenso dependiendo de la calidad del trabajo que realicemos. Por supuesto, y como nuestra misión requiere, contaremos con innumerables opciones que nos permitirán realizar todo tipo de acciones. Desde comprar y vender naves, armas y efectivos humanos, hasta construir bases por todo el mundo en las que nuestros pequeños ejércitos se alojarán. Contaremos incluso con una sala de autopsia en la que podremos estudiar a los aliénigenas que nuestras tropas capturen. Estas, por supuesto, son sólo unas pocas de las infinitas posibilidades de que disponemos.

Técnicamente el juego cuenta con una presentación gráfica bastante trabajada, que en la mayoría de los casos resultará agradable de observar. Incluso en los combates que mantendremos con los alienígenas, en una estupenda perspectiva isométrica, se observa el buen hacer del departamento gráfico, que ha dotado a escenarios y personajes de innumerables deta-



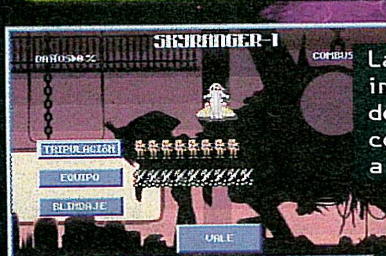
MISIONES

Tras ser informados de la aparición de un OVNI, una de nuestras patrullas saldrá en su busca para derribarlo. Una vez hecho esto, llega el turno del combate terrestre, en el que nos enfrentarnos a la amenaza alienígena de una forma similar a la utilizada en los juegos de rol.



NAVES

Las naves son un elemento imprescindible en el desarrollo del juego, ya que con ellas nos trasladaremos a los lugares en los que la vida alienígena se ha establecido. Una buena equipación de éstas será vital para que realmente nos sirvan de ayuda.





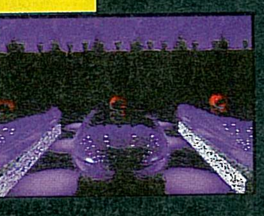
MAPA

En el globo terráqueo podremos movernos con total libertad, pudiendo recoger información sobre cada una de las bases que nuestra organización haya creado. El *zoom* nos permitirá situar, con mayor exactitud, los distintos elementos que aparecen en el mapa.













COMPRA VENTA

Si nuestros fondos nos lo permiten, podremos comprar y vender todo tipo equipamento y personal. Cuanto más dinero, más invencibles seremos.

COMBATES

Aunque en un principio los combates resulten tediosos, con un poco de práctica seremos capaces de disfrutarlos plenamente.



IDIOMA

Aunque X-COM UE es más bien una excepción, parece que cada vez más compañías se deciden a presentar su productos en varios idiomas.

INVESTIGAR

Nuestro departamento de investigación será capaz de crear todo tipo de utensilios que posteriormente podremos fabricar. Solo falta el dinero.

INFORMACION

El juego nos permite consultar toda la información que deseemos sobre cada uno de los aspectos de nuestra organización.







lles. Las animaciones, como era de esperar, son totalmente irrelevantes en este tipo de programas, aunque aún así se denota una buena realización en la ya mentada fase de los combates. Con todo esto el juego resulta ser bastante intuitivo, conformando un título que en la mayoría de los casos agradará al usuario. Sólo un pequeño defecto: la dificultad excesiva incluso en el nivel más bajo. Una lacra que sólo con muchas horas de juego podremos superar con seguridad.

J.C.MAYERICK





MICROPROSE	
MICROPROSE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 88
En general aceptables, aunque en las fases de combate seremos trasladados hasta una genial fase isométrica.

MUSICA 87
Muy acordes al ambiente de tensión y misterio que rodea a toda la aventura. Un buen trabajo, aunque sin llegar a excesos.

SONIDO FX 84
El único momento en que cobran importancia es en los combates en tierra, donde en general sale bastante bien parado.

JUGABILIDAD 91
Si tenemos la suficiente paciencia de leernos el manual, seremos capaces de disfrutar con él como con pocos juegos.

89 GLOBAL
Microprose, una de las compañías que mejores simuladores ha realizado, nos proporciona la versión PlayStation de un título ya aparecido con anterioridad para PC y Amiga. Los resultados son prácticamente idénticos, conformando uno de los mejores juegos de estrategia que en la actualidad se pueden adquirir para cualquier soporte.

+ Lo intuitivo y sencillo de su manejo, que aprenderemos casi sin mirar el manual.
− El nivel de dificultad es bastante elevado, incluso en el nivel principiante.

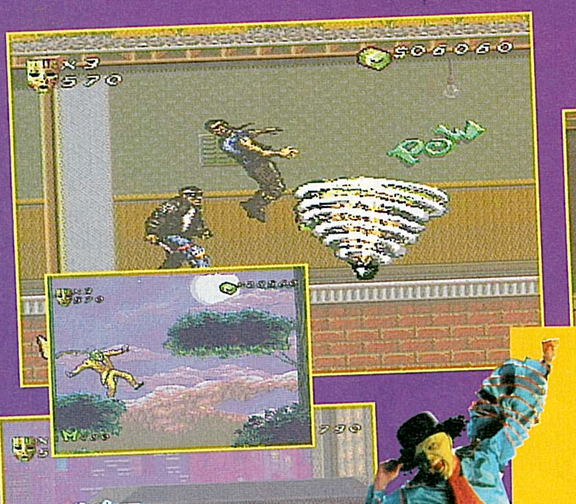






LA OTRA CARA DEL THE MASK

ENFUNDADO EN SUS INIMITABLES PANTALONES AMARILLOS, THE MASK LLEGA A SUPER NINTENDO PARA PONER PATAS ARRIBA EL MERCADO DE LOS ARCADES DE PLATAFORMAS GRACIAS A SU CORROSIVO SENTIDO DEL HUMOR Y UNAS DOSIS INSANAS DE MAMBO, BOOGIE-BOOGIE Y MUCHOS RITMOS LATINOS.

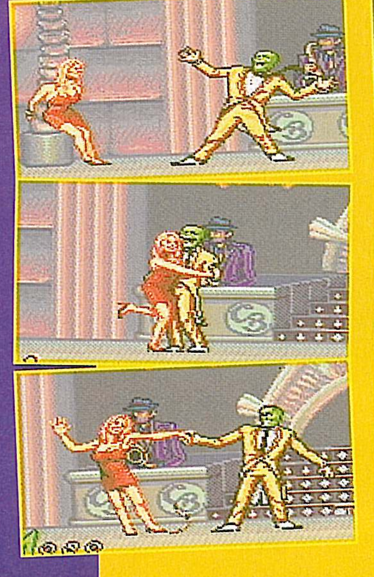


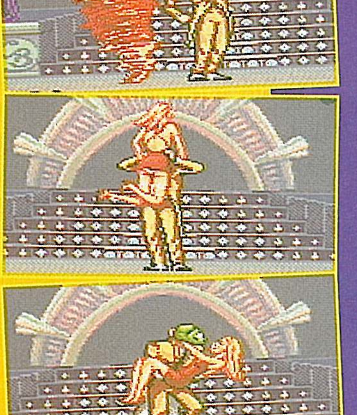


¡ASUCAAAA!

AL IGUAL QUE EN LA PELICULA, THE MASK TIENE LA OPORTUNIDAD DE MARCARSE UN MAMBO CON LA ESPECTACULAR TINA CARLYLE. NUESTRO DIRECTOR DE ARTE HACE LO MISMO EN LOS CIERRES DIFICILES.







Protagonizada por el histriónico **Jim Carrey**, **THE MASK** (La Máscara) fué uno de los grandes éxitos de la cartelera del año pasado. Ahora, coincidiendo con el lanzamiento de la película en video, nos llega la peculiar adaptación que **THQ** ha hecho para ***Super Nintendo*** de las desmadradas aventuras de este ser de cabeza verdosa, cuya máxima obesión es conseguir una cita con la despampanante Tina Carlyle, interpretada en la película por **Cameron Díaz**, musa de gran parte de la redacción de **SUPER JUEGOS** (aunque **De Lúcar** prefiera a **Lola Gaos**). Por desgracia, Tina está prisionera de Dorian Tyrel, el mafioso del lugar, por lo que Stanley Ipkiss, el protagonista, deberá hacer uso de todos los poderes que le otorga su máscara para llegar hasta el Coco Bongo

HEROE

EL POSTURAS

THE MASK REPRODUCE TODOS LOS GAGS VISUALES QUE HICIERAN FAMOSA A LA PELICULA.



THQ	
BLACK PEARL SOFTWARE	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3-5
FASES	7
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 88

El juego reproduce perfectamente todos los movimientos y chorradas varias que hicieron famoso al personaje.

MUSICA



Boogie-Boogie y musiquillas macarroneras que vienen al pelo para ambientar las acciones de este ser impresentable.

SONIDO FX



Buenos efectos sonoros, con mención especial para el bocinazo, capaz de derretirle las orejas a un asno.

JUGABILIDAD



Terroríficamente divertido. THE MASK es un verdadero desmadre de jugabilidad, diversión y mucho, mucho humor.

GLOBAL 88

Sin lugar a dudas, el mejor juego producido hasta la fecha por THQ. THE MASK recoge los mejores golpes de humor de la película (incluidas las posturitas y chorradas varias de Jim Carrey) y los remezcla con los elementos clásicos de género de plataformas para ofrecernos todo un desmadre de juego, digno de su protagonista.

\+ Las animaciones del personaje central son una pasada.

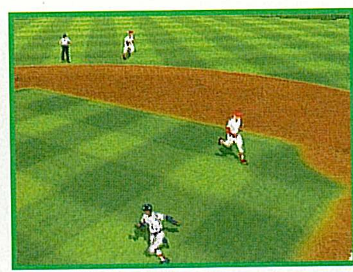
− Un poco más de atención en el diseño de los enemigos y sería el juego perfecto.

Club y rescatar a su chica. Con este argumento como base, los programadores de **Black Pearl Software** han diseñado un desmadrado arcade de plataformas repartido en siete largas fases en las que podremos hacer todo tipo de payasadas, todas ellas extraídas de la película, que van desde derretir los oídos a los enemigos con una bocinilla de 170 decibelios, hasta sacar del bolsillo trasero una maza enorme con la que abrir nuevas rutas y caminos dentro de las fases. Estas animaciones y, en general, toda la carga de humor que desprende de todo el cartucho constituyen lo mejor de este juego con el que **THQ** parece afianzarse en el camino de la calidad, dejando atrás su bien ganada fama de producir algunas de las «patatas» más legendarias de la historia del videojuego. **THE MASK** es jugable, largo y muy divertido. Un buen ejemplo de como debe ser una buena conversión cine-cartucho.

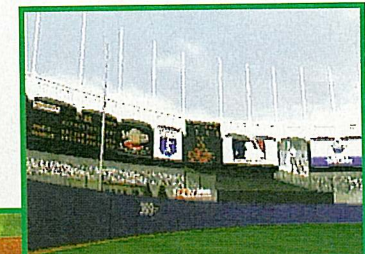
NEMESIS

LAS BASES DEL EXITO

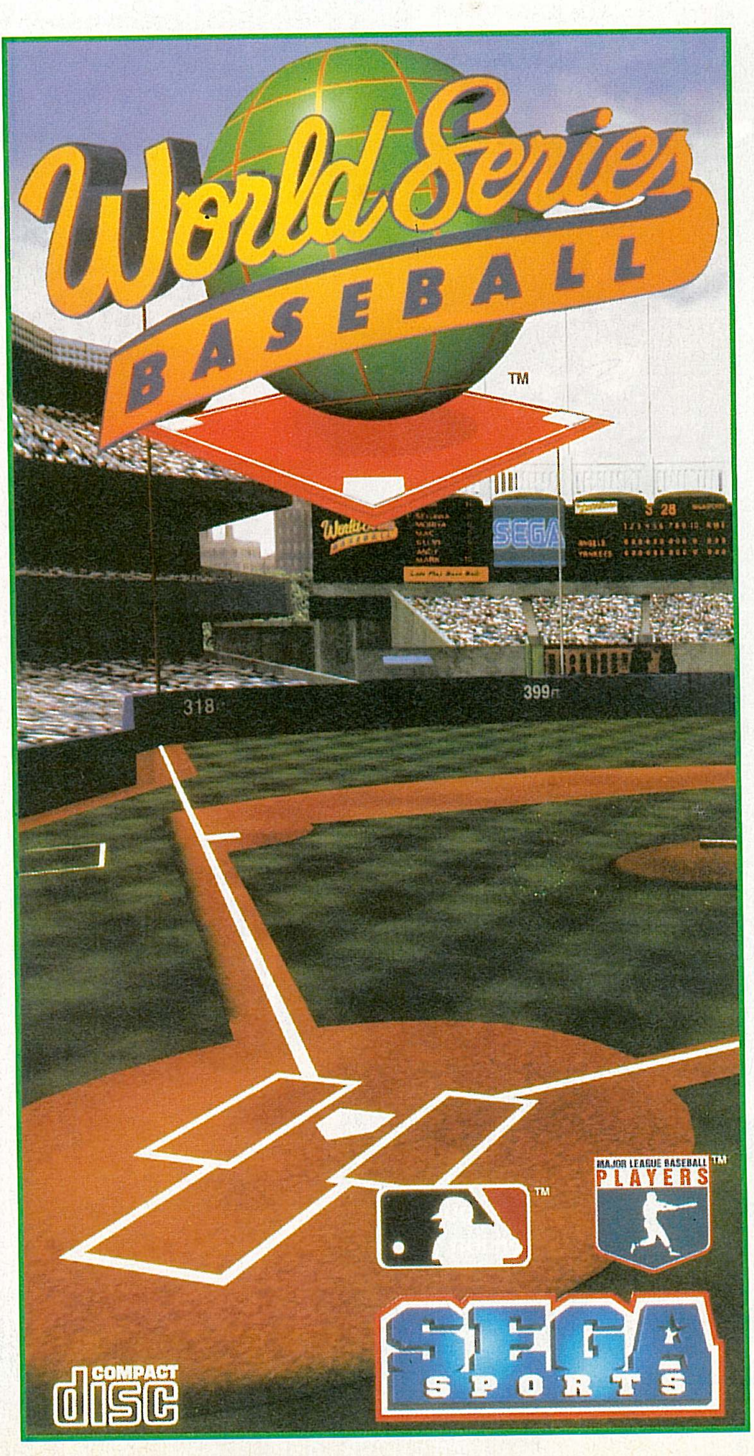


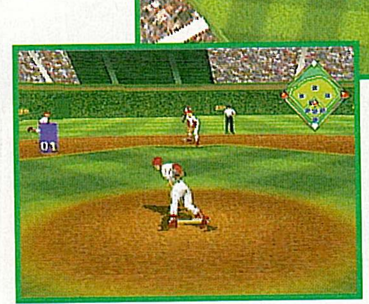


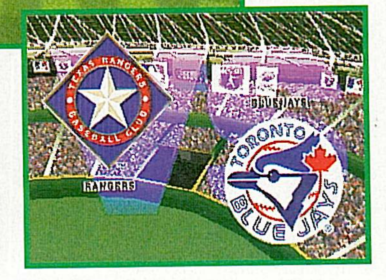




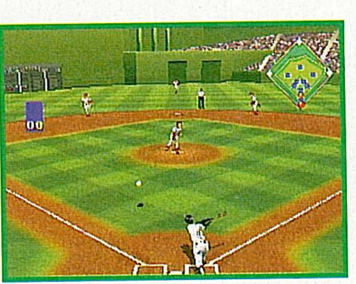
El béisbol llega nuestro mercado para Saturn después de haber sido uno de los grandes triunfadores en Japón. La clave de su éxito ha sido lograr, con una concepción sencilla, reproducir fielmente las características de esta disciplina deportiva.

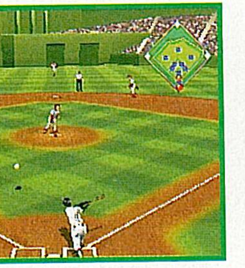


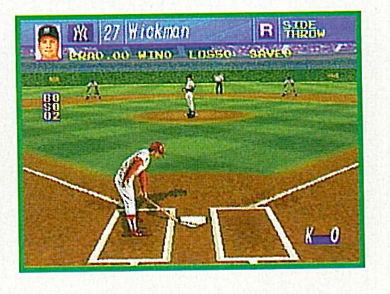


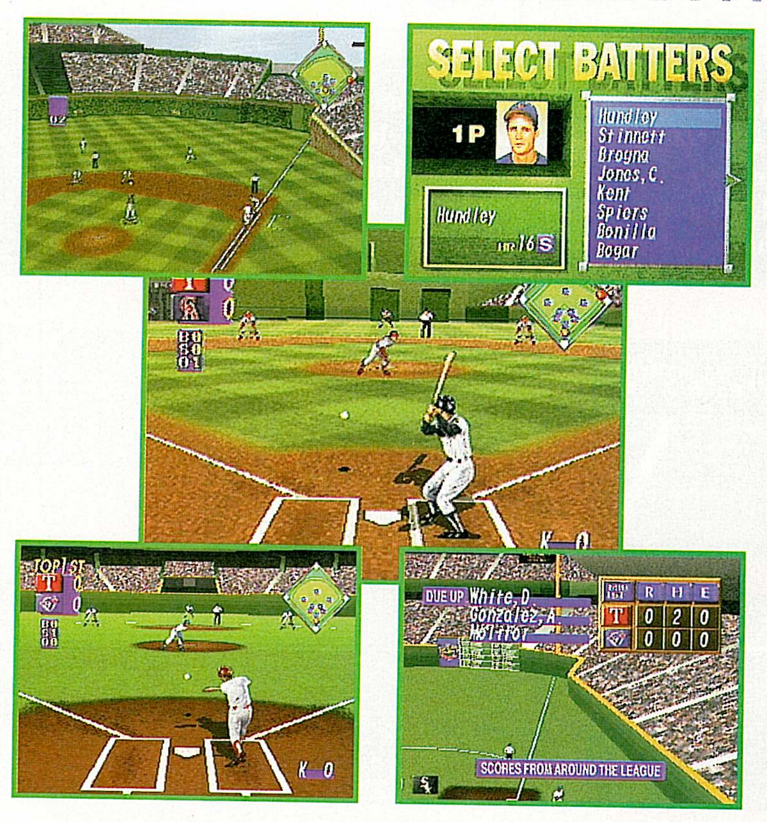


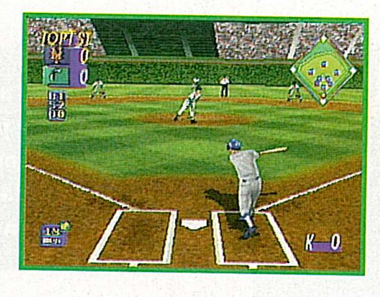
P*layStation*, y su JIKKYOU POWERFUL PUROYAKYU´95, fue la primera consola de 32 *bits* en contar con un juego dedicado al béisbol. Sólo unos meses más tarde los usuarios de ***Saturn*** van a poder disfrutar con un simulador sobre este deporte para la consola estrella de **Sega**. La propia **Sega** ha sido la encargada de crear **WORLD SERIES BASEBALL**, al que fuera de nuestras fronteras se conoce como GREATEST NINE, tal y como nos hicimos eco en la sección **A pie de pista** tres números atrás. La impronta de la compañía americana se deja notar en detalles tales como los menús, similares en diseño gráfico y sistema de uso a los utilizados por VICTORY GOAL. Con el mencionado título también tiene en común la impresionante variedad de opciones, entre las que pueden mencionarse un concurso de *Home Run*, los cuatro estadios disponibles, o la posibilidad de disputar los partidos de noche o de día. También hay que destacar la presencia de las estrellas de la **Liga Mundial de Béisbol (MLB)**, gracias a la licencia de



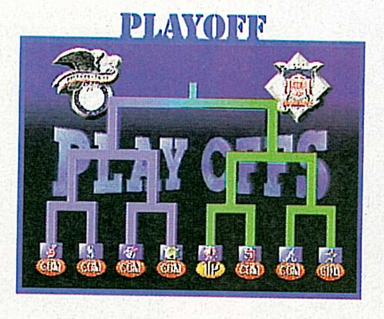








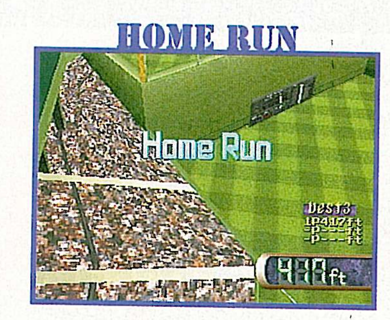
PLAYOFF



ESTADIOS



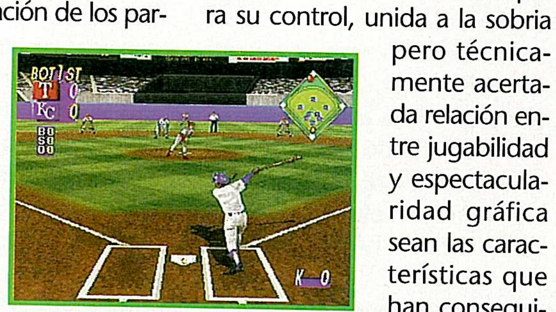
HOME RUN



TACTICA

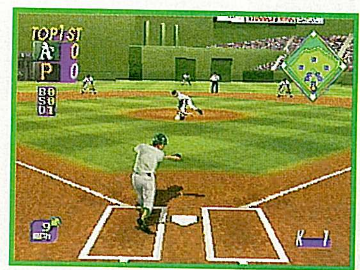


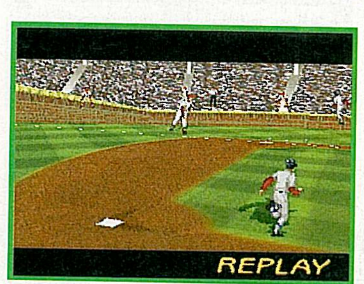
ésta, cuyas características han sido determinadas en función de las estadísticas de la temporada de 1994. Otra opción curiosa, y a la vez acertada, consiste en poder fijar el número de entradas, reduciendo así considerablemente la duración de los partidos. Gráficamente se han utilizado jugadores proporcionados y de aspecto «humano», a diferencia de los empleados en el mencionado título de **Konami** para *PlayStation y Saturn*. Su animación, al igual que ocurre con el resto de aspectos gráficos, es correcta, destacando además las cinco cámaras que permiten seguir el partido después de batear. Esta sencillez conceptual se mantiene en el sistema para controlar el juego, en el que se siguen los esquemas tradicionales del género. Posiblemente esta facilidad para su control, unida a la sobria pero técnicamente acertada relación entre jugabilidad y espectacularidad gráfica sean las características que han conseguido que este programa llegue a nuestro mercado con el aval de ser uno de los grandes triunfadores en el mercado deportivo nipón.



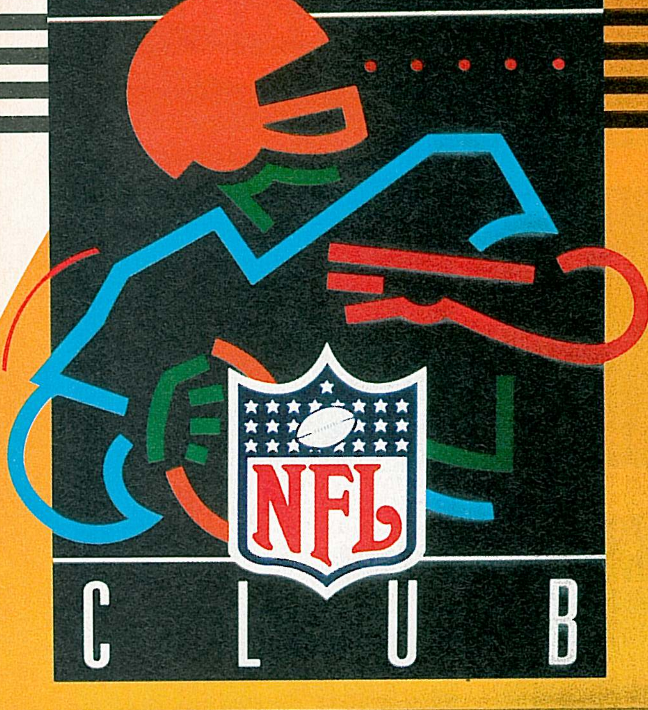
J. ITURRIOZ





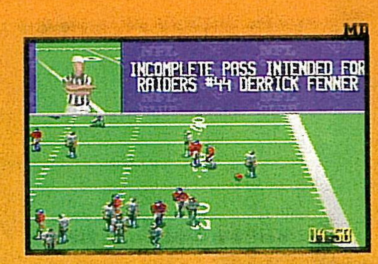




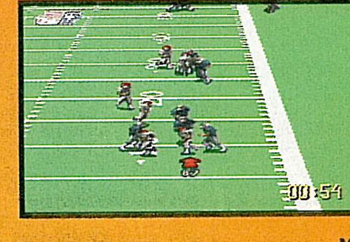


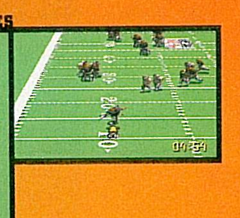
Acclaim muestra su interés por el mundo del deporte con la segunda parte de un título que vio la luz hace algo más de un año solamente para Super Nintendo. Independientemente de la tradicional actualización, el cambio en el grupo programador hace de esta nueva entrega un cartucho radicalmente diferente.

MD



SNES

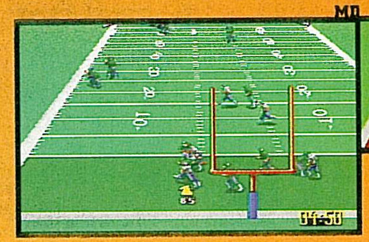


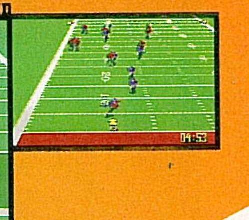


SNES



MD

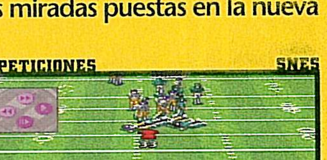




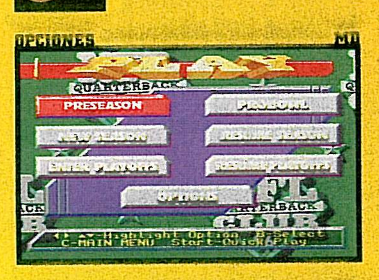
EL GRAN SUEÑO AMERICANO

Un año más la liga de fútbol americano inicia su andadura y, junto a ella, las diferentes compañías de videojuegos se lanzan a nuevos proyectos en los que se refleja el camino hacia la *Super Bowl*. Esta temporada presenta la peculiaridad de ser la primera en la que el mítico *quaterback* **Joe Montana** no estará presente en los terrenos de juego. Con las miradas puestas en la nueva estrella, **Steve Young**, **Acclaim** se ha propuesto dar un nuevo empuje a un género poco popular en nuestro mercado. Prueba de ello es que los usuarios de los 16 *bits* no disponían de demasiados cartuchos relacionados con este deporte. Sin embargo, ya existe una versión de NFL QUARTERBACK CLUB, aparecida hace algo más de un año, aunque únicamente vio la luz para ***Super Nintendo***. Con respecto al último juego mencionado, lo primero que salta a la vista es que se ha sustituido al grupo programador **Park Place** (con el que también colaboró **Acclaim** en WORLD CLASS SOCCER), por **Iguana**. La relación con este grupo no es nueva, ya que juntas han firmado variadas entregas de NBA JAM en los diferentes soportes. El cambio de programadores se ha puesto de manifiesto en una concepción muy diferente, sobre todo desde el punto de vista gráfico. Así, aunque se conserva la

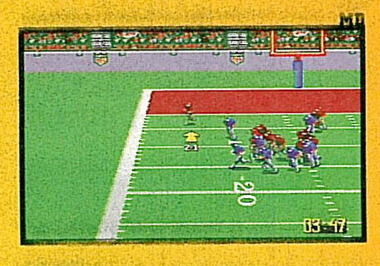
REPETICIONES — SNES



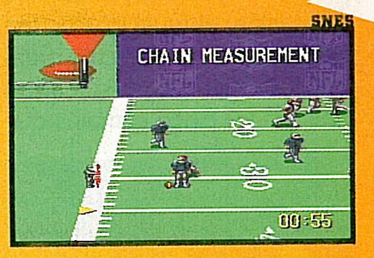

OPCIONES — MD



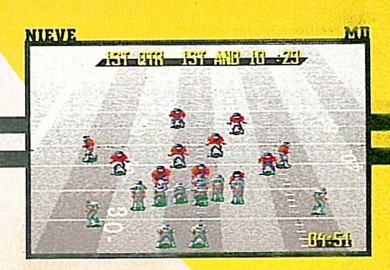
MD



SNES



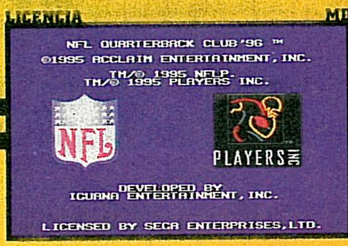
NIEVE — MD



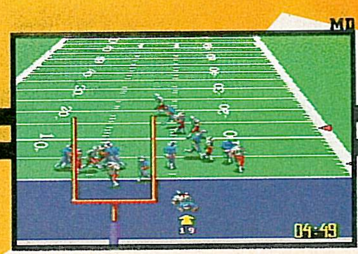
SNES



LICENCIA — MD



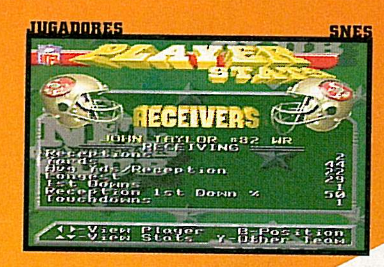
MD



MD

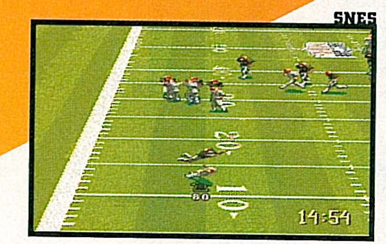

COMENTARIOS SNES


SNES


JUGADORES SNES


SNES


HISTORICOS SNES


SNES


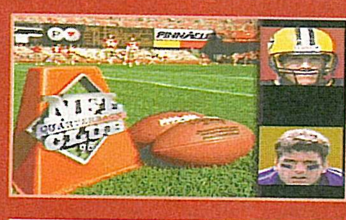
JUGADAS MD


MD


NFL QUARTERBACK CLUB 96

perspectiva real, el ángulo ha sido modificado, utilizando constantemente el *scroll* para poder observar el terreno de juego. La definición de los *sprites* de los jugadores se ha mejorado considerablemente, aunque tampoco es una maravilla. Además, la competición entre *quaterbacks*, la opción más novedosa incluida en la versión del 94, ha sido remplazada por la posibilidad de disputar partidos históricos al estilo de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Otra importante novedad es la inclusión de los dos nuevos equipos de la **NFL**, los **Jaguars** de Jacksonville y los **Phanters** de Charlotte, con los que se completan los 30 equipos que forman las conferencias americana y central. La apuesta de **Acclaim** puede ser una de las que mayores satisfacciones de a los amantes de los deportes «yankis».

J. ITURRIOZ



ACCLAIM	
IGUANA	
MEGAS	24
JUGADORES	1-5
VIDAS	1
FASES	3 COMPETICIONES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 80
El scroll de la pista permite controlar todas las diferentes zonas del campo. Los gráficos de los jugadores no están demasiado definidos, como suele ser habitual.

MUSICA 82
Las melodías utilizadas en los menús y en las pantallas de selección de jugada son las únicas disponibles. La variedad en las mismas es bastante limitada.

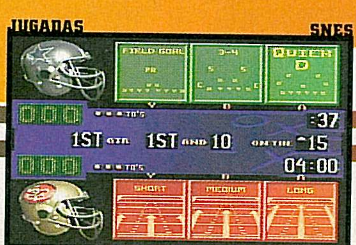
SONIDO FX 78
Muy poca calidad en lo escasos efectos sonoros incluidos. Por desgracia, también suele ser una constante en los pocos juegos de fútbol americano existentes.

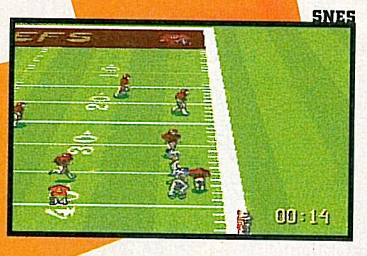
JUGABILIDAD 84
Gran variedad de jugadas y fácil control de los jugadores. La modalidad de partidos históricos es una novedad en el género, aunque ya la vimos en el I.S.S. de Konami.

MD


SNES


ESTADISTICAS SNES


JUGADAS SNES


SNES


MD

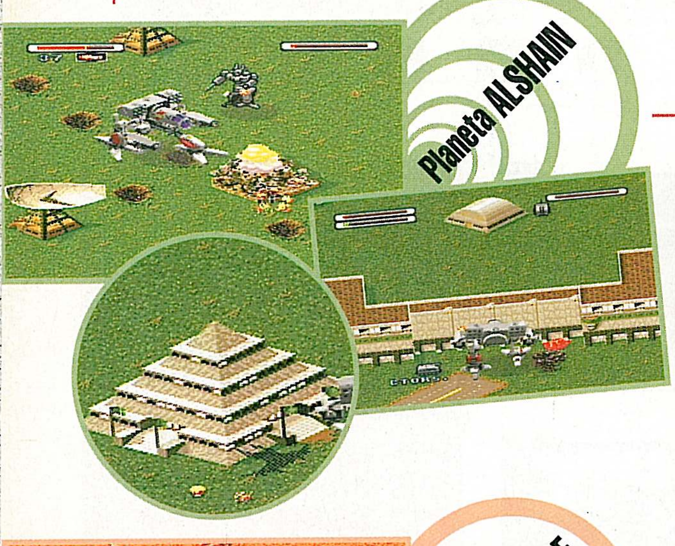


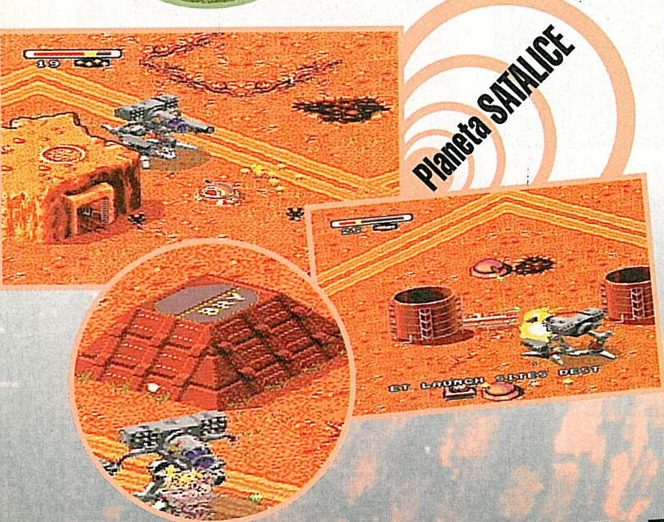

83 GLOBAL

La segunda parte de la saga de Acclaim sobre el futbol americano presenta grandes diferencias con su antecesor. Con un control del juego similar al de todos estos simuladores, sus principales alicientes son los nuevos equipos de la NFL y la modalidad departidos históricos. El resultado final no es nada del otro mundo pero logra cumplir los objetivos previstos. Ideal para los amantes de los exclusivos deportes con sabor americano. Una buena opción alternativa a los juegos deportivos de toda la vida.

\+ Rellena el vacío existente en cuanto a los simuladores sobre este deporte.

− Si no sabes apreciar los encantos del fútbol americano, quizá no te agrade.





MECH WARRIOR



La dificultad desmedida de algunos títulos es la principal responsable de que éstos, en la mayoría buenos juegos, no alcancen el éxito deseado. Estamos hartos de decir que un nivel de dificultad bien ajustado es el ingrediente imprescindible en cualquier buen juego que pretenda triunfar. Por desgracia, no parece que nos hagan mucho caso.

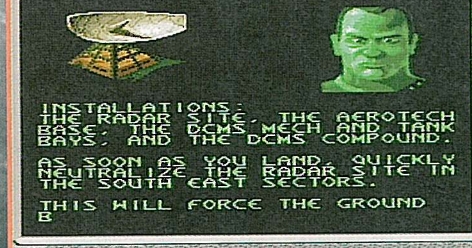
¡NO SIENTO LAS TUERCAS!



ARMAMENTO



RADAR

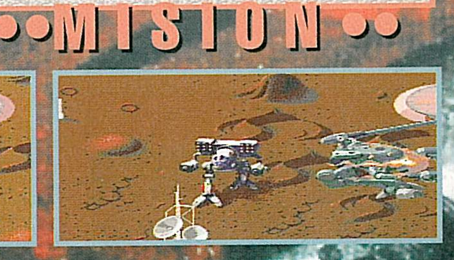


MISION









Evidentemente, el mundo está lleno de buenos arcades de estrategia, aunque mucho nos tememos que el juego que hoy nos ha tocado comentar no lo es por diversas razones. Por un lado nos encontramos con una realización gráfica que, salvo en contadas ocasiones, no ofrece nada nuevo. Es más, el vacío existente en la mayoría de los escenarios es palpable, a pesar de que los escasos gráficos que aparecen están bastante bien definidos. De cualquier forma, éste sería un aspecto irrelevante si la jugabilidad de este título fuese lo suficientemente alta como para atraernos, pero no sólo no es así, sino que además ésta es casi inexistente. A ello contribuyen la excesiva dificultad del juego, ya que evitar los cientos de disparos de nuestros enemigos requiere una destreza inédita aquí en el planeta Tierra. Por otro lado, nos encontramos con las misiones, cinco en total pero de una longitud desesperante. Ciertamente, pocas ganas te quedan de continuar cuando tras media hora de misión el gracioso de turno te funde a balazos. En fín, que si debemos resaltar algo, eso es la extraordi-

3050

Planeta RIDDERKERK

Planeta AVON

Planeta FINAL

naria animación del robot protagonista, pero por lo demas, poco, muy poco que destacar. Recomendable exclusivamente a los buenos aficionados a la saga STRIKE (DESERT, JUNGLE y URBAN).

J.C.MAYERICK



ACTIVISION	
TIBURON ENTERTAINMENT	
MEGAS	12
JUGADORES	1 ó 2
VIDAS	3
FASES	5
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

80

Los escenarios están demasiado vacíos, aunque los pocos gráficos existentes están bastante bien definidos.

MUSICA



En general bien, con las típicas marchas militares que nos meten un poco en el ambiente del juego. Podría estar mejor.

SONIDO FX



Cuenta con bastantes efectos de sonido, tanto para explosiones como para disparos. Cumple a la perfección.

JUGABILIDAD



Si no hubiera sido por la excesiva dificultad del juego y la longitud de sus misiones, el juego sería mucho más divertido.

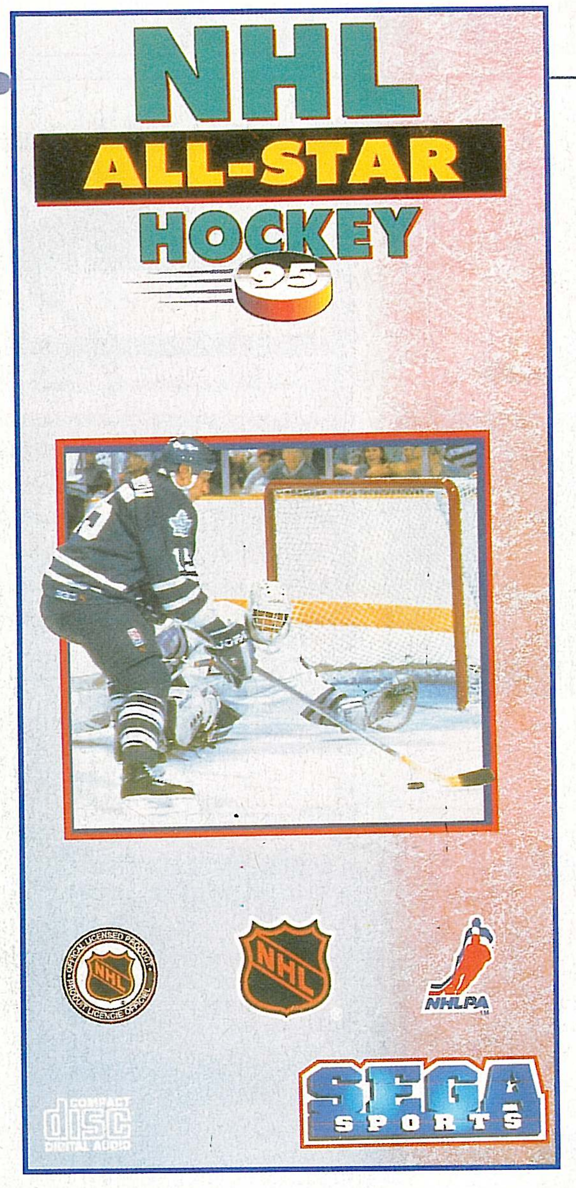
GLOBAL

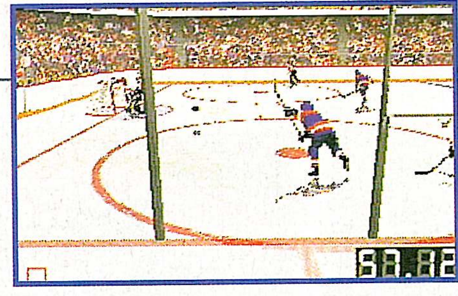


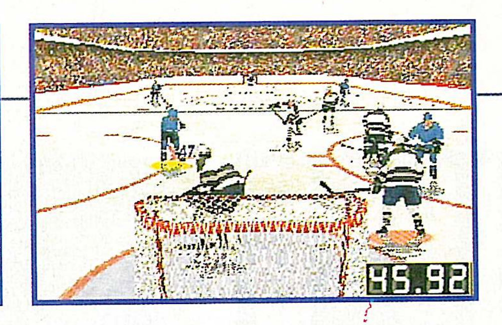
Los principales problemas que se le pueden achacar a este cartucho son más una cuestión de planteamiento que de ejecución. Técnicamente el juego está en unos niveles bastante aceptables, pero el escaso número de misiones ha llevado consigo que éstas sean de una mayor longitud, con el aumento de dificultad que eso entraña.

+ La animación de nuestro robot es lo más destacable de todo el juego.

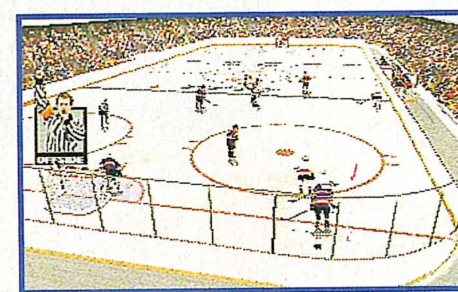
− El escaso número de misiones, la longitud de éstas y su excesiva dificultad.

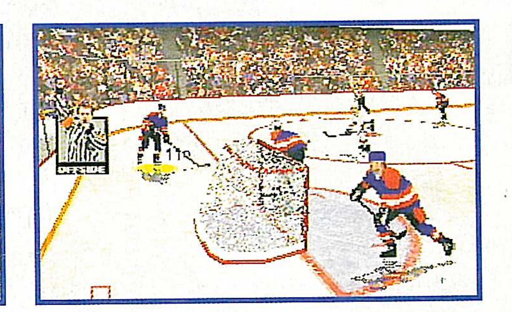




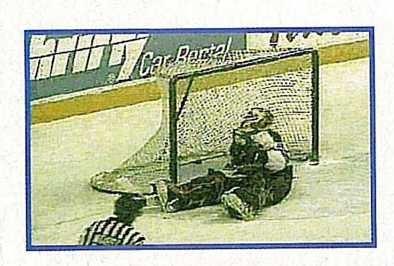


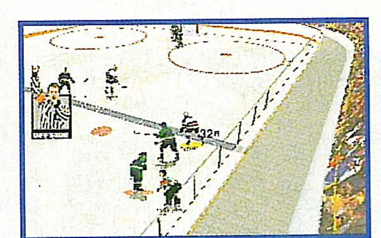
El hockey sobre hielo es otra de las disciplinas deportivas que intenta abrirse paso en los nuevos soportes. En esta ocasión se han dejado a un lado los gráficos poligonales, y se ha dotado al juego de una impresionante variedad de opciones, entre las que se incluyen numerosas secuencias de videos.

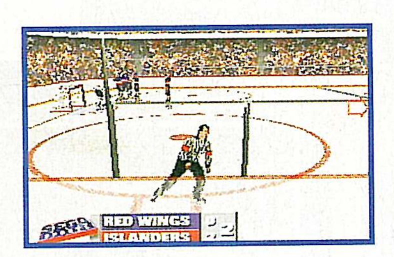


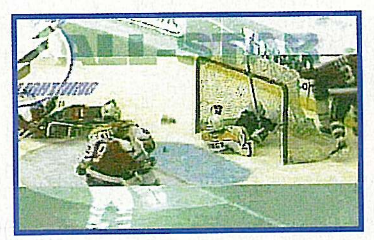


NO TE QUEDES HELADO









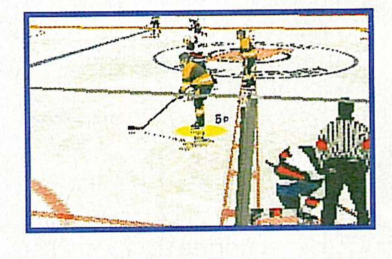




El hockey ha sido uno de los deportes más versionados hasta estos momentos en los diferentes soportes. La compañía que ha ejercido el control en este género ha sido, sin duda alguna, **Electronic Arts**. A ella se le deben, desde la aparición de su ya mítico ELECTRONIC ARTS HOCKEY para *Mega Drive,* hasta el reciente NHL HOCKEY´96, pasando por una larga serie de versiones para *Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear* y *Mega CD*. La aparición en escena de **NHL ALL STAR HOCKEY** constituye una auténtica novedad en la nueva generación de soportes que, afortunadamente, nos invade. El arranque del programa es impresionante, gracias a una *intro* en la que se mezclan escenas reales y secuencias del juego a ritmo del tema musical The Power, interpretado por **Snap**. Una vez finalizada la *intro,* la







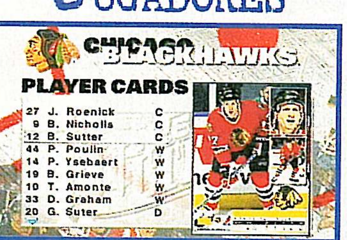




OPCIONES



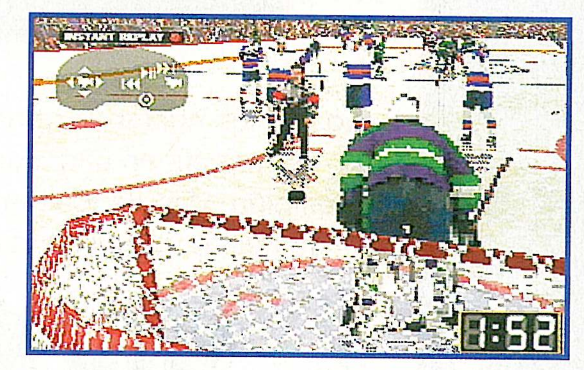
JUGADORES



ALINEACION



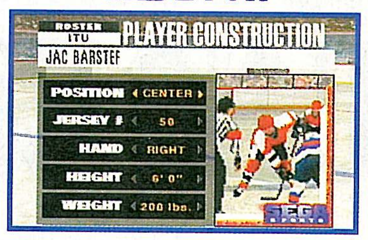




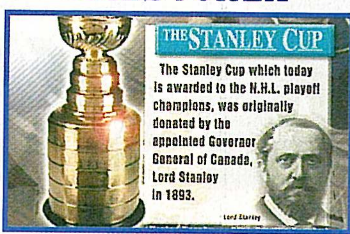
MUSEO

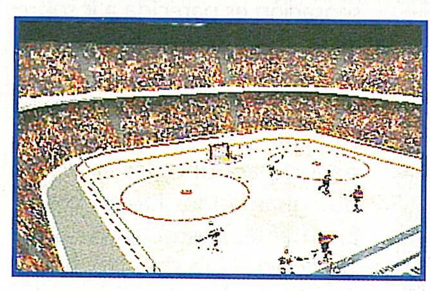


EDITOR

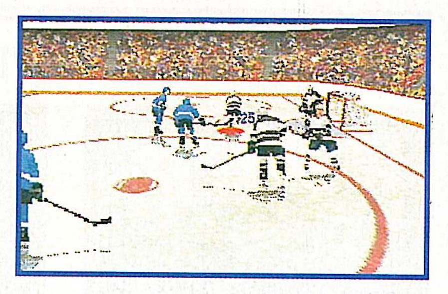


HISTORIA

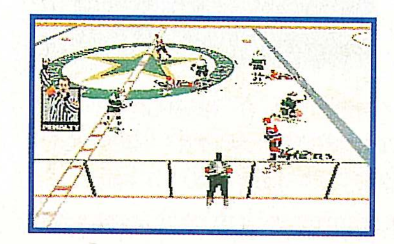




Es posible editar diferentes equipos y jugadores en los que se pueden determinar sus características. También permite realizar traspasos entre clubes.

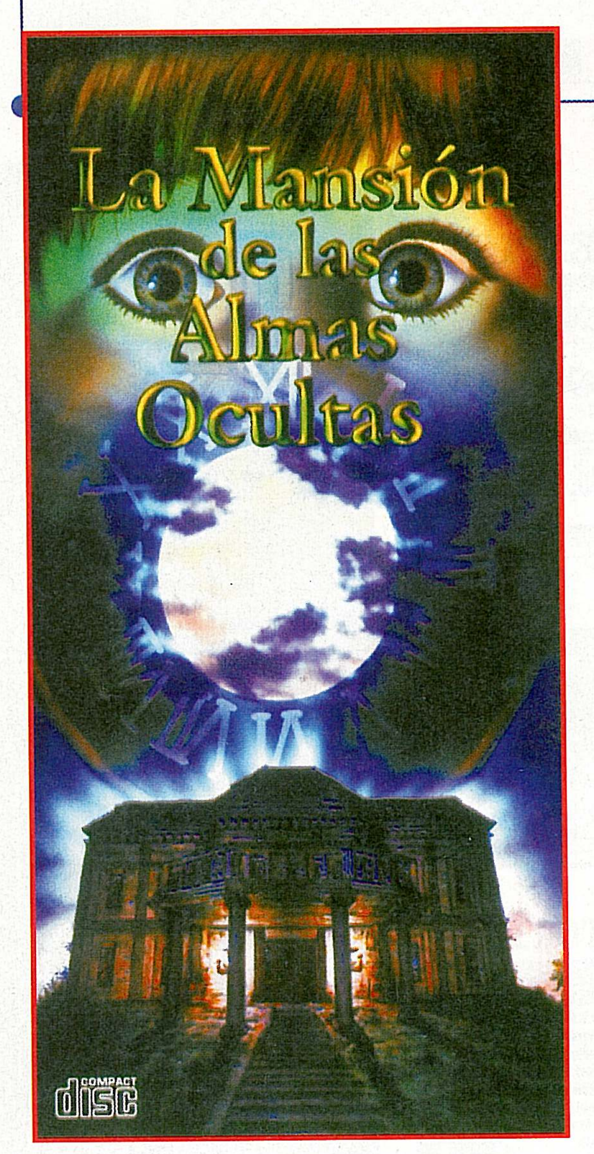


puesta en escena mantiene un alto nivel, con un vistoso sistema de menús en el que las opciones se encuentran reflejadas en diferentes recuadros rodeados por imágenes de la liga de hockey. Entre las opciones destaca un editor de equipos y jugadores, una magnífica base de datos y varios videos. Estos permiten presenciar, entre otras muchas cosas, el museo dedicado a este deporte, o las características de los mejores jugadores de la **NHL**. Sobre el hielo no se han utilizado los gráficos poligonales, que hasta ahora venían siendo habituales en la mayoría de los simuladores deportivos para ***Saturn***. El tamaño de los *sprites* puede variarse en función de la vista utilizada, para lo que se incluyen hasta diez cámaras diferentes capaces de realizar todo tipo de rotaciones. Los movimientos de los jugadores están bastante logrados, aunque en algunos momentos se aprecie una lentitud que reduce considerablemente su jugabilidad. La aparición de 26 equipos y de las auténticas figuras de la **NHL** son un aliciente más para el debut de esta disciplina deportiva en 32 *bits*.

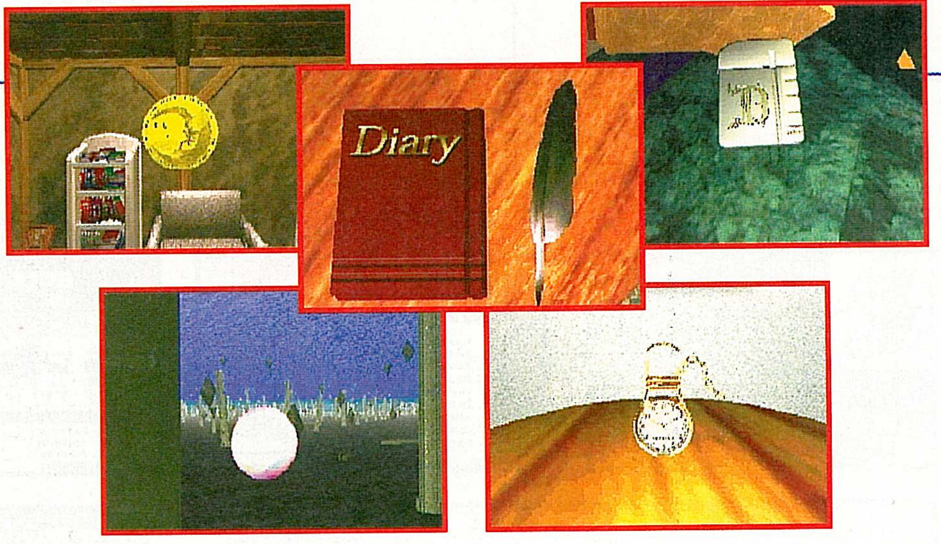


J. ITURRIOZ





OBJETOS



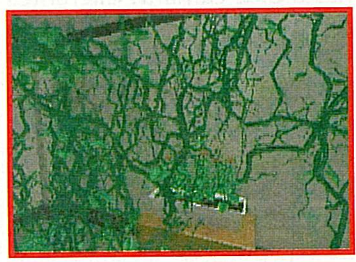
Las almas humanas atrapadas en cuerpos de mariposa viven felizmente en una mansión oculta por las brumas de la campiña. Uno de los residentes, poseído por un extraño ser, rompe la tranquilidad para destruir a sus compañeros...

ADORMECE, QUE NO ES POCO

Así comienza la historia que, retomando de YUMEMI MANSION la mansión como escenario y a las mariposas humanas como protagonistas, sirve de marco para **LA MANSION DE LAS ALMAS OCULTAS**. Antes de comenzar a jugar podéis elegir entre un modo normal de juego y una modalidad más fácil que os indica cuando es necesario ejecutar alguna acción con el mando. Una vez os encontréis en el *hall*, la aventura ha comenzado. A partir de ese instante os desplazaréis por el edificio en una perspectiva en primera persona, tipo DOOM, aunque sin una completa libertad de movimientos, ya que los caminos están prefijados de antemano. La sensación es parecida a ir sobre raíles. Vuestro cometido básicamente consistirá en visitar las distintas habitaciones, cuatro en la planta baja y cinco en la superior, para obtener las pistas que guardan los inquilinos celosamente. Según vayáis avanzando en el juego, una pregunta acudirá a vuestra cabeza, ¿dónde hay algún enigma o prueba que realmente requiera tiempo y esfuerzo resolver? En YUMEMI MANSION nos encontramos con la sala de las velas, por ejemplo. Sin embargo, en esta ocasión no hay ningún escollo de importancia que os mantenga en jaque durante algún tiempo. Si a esto añadimos que las melodías han perdido protagonismo, exceptuando la *intro* y el final, **LA MANSION DE LAS ALMAS OCULTAS** no satisface nuestras expectativas.

LA MUERTE





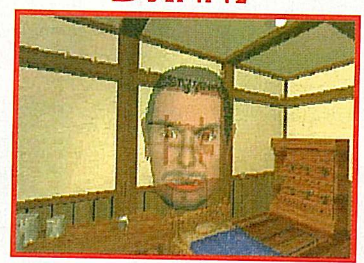

SI NO EJECUTAIS LA ACCION CORRECTA O RESPONDEIS DE UNA MANERA EQUIVOCADA, COMPROBAREIS EN VUESTRAS PROPIAS CARNES QUE EL JUEGO HA LLEGADO A SU FIN.



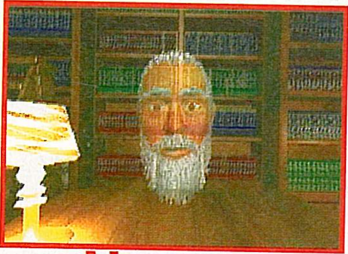
CATHY



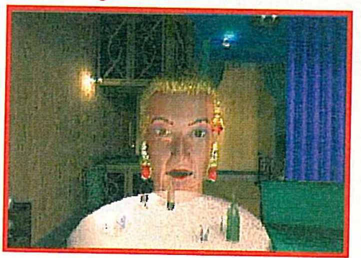
DANNY



ELDER



JOSSIE

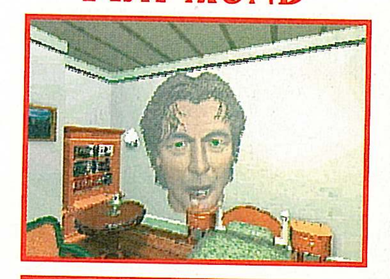


CADA UNO DE ESTOS PERSONAJES ESTA REPRESENTADO POR UNA CARTA. EL CUADRO DE LA SALA DE BILLAR OS MOSTRARA LA CARTA DEL PERSONAJE QUE BUSCAIS SI ESTAIS PERDIDOS.

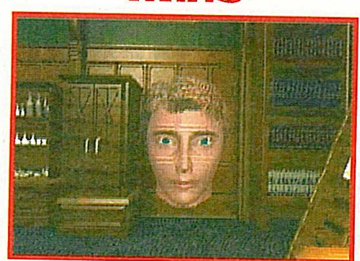
NEZUMI



RAYMOND



MIKE



SEAN



LA LUNA



Kandolla, un siniestro personaje, es la responsable de que las cosas vayan mal.

De todas formas, esta vez **Sega** ha tenido un magnífico detalle con sus consumidores castellano-parlantes, pues el juego ha sido doblado de cabo a rabo, lo cúal puede suponer un aliciente para adquirir esta extraña aventura gráfica. Una pena que este esfuerzo no haya sido respaldado por los programadores.

R. DREAMER

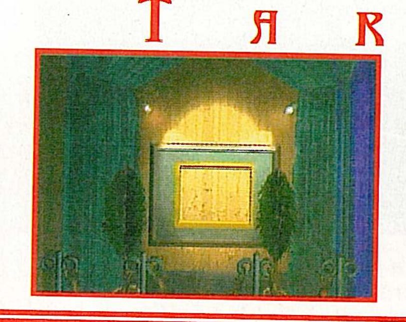
EL SOL

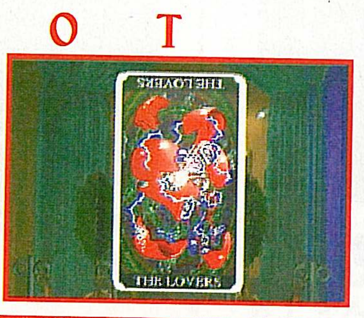


Hunter ha dejado de ser el malo de la aventura. Ahora estará de vuestro lado.

E L T A R O T

CARTA DE TAROT







	SEGA
	SEGA
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 80
Como era de esperar, el juego ha ganado en calidad gráfica respecto a la primera versión para Mega CD.

MUSICA 79
Las melodías no son tan envolventes como en el original de Mega CD porque tienen mucha menos presencia en el juego.

SONIDO FX 78
Técnicamente, este apartado se encuentra en buen estado de salud, aunque se echan de menos más efectos sonoros.

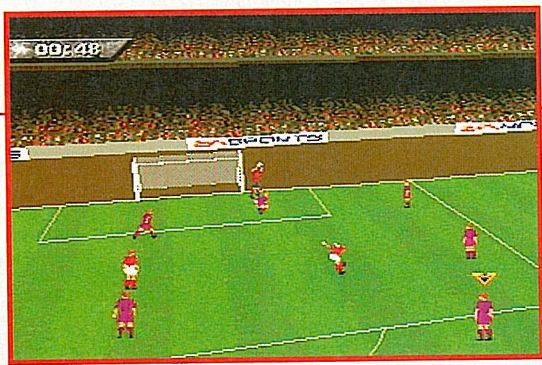
JUGABILIDAD 68
A pesar del buen guión, el principal fallo consiste en ser demasiado corto y no tener excesivas complicaciones.

72 GLOBAL
Así como la primera parte de Mega CD, a pesar de no tener unos gráficos muy espectaculares, nos introdujo en una maravillosa historia, LA MANSION DE LAS ALMAS OCULTAS no es tan envolvente y ha perdido originalidad. El aspecto gráfico del juego ha ganado pero las melodías han abandonado casi por completo esta aventura.

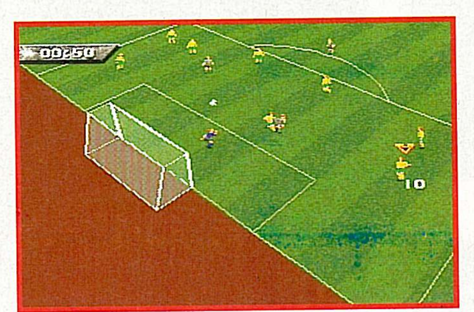
\+ Que se encuentre perfectamente doblado al castellano facilita muchas cosas.

− El apartado musical no alcanza el protagonismo que tenía en la primera entrega.



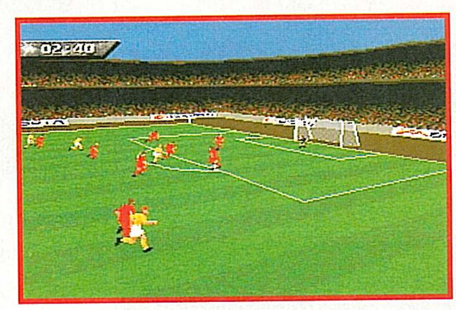






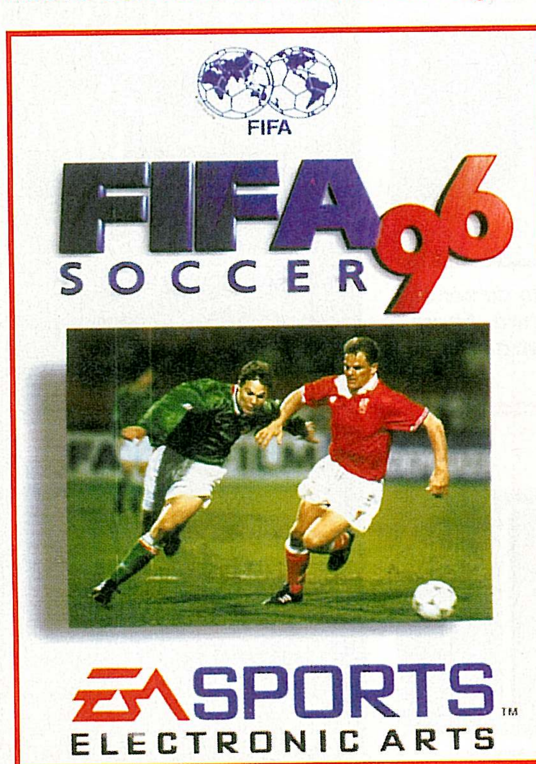


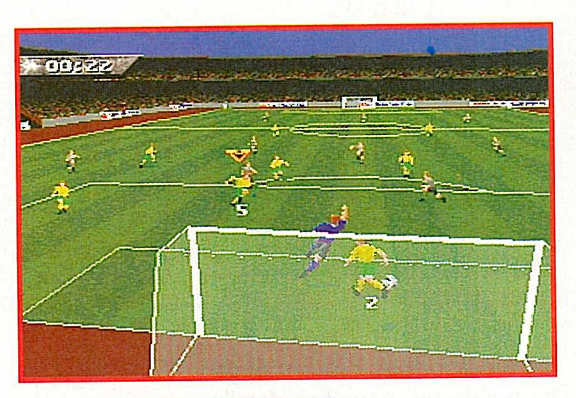
Como suele ser habitual en los últimos «Fifas» incluye los equipos de las principales potencias futbolísticas.



LIDER Y COLISTA

El primer simulador futbolístico para Mega Drive 32X llega al mercado con la vitola de ser uno de los componentes de la prolífica saga de FIFA INTERNATIONAL SOCCER. La inclusión de diferentes ligas y una gran variedad de perspectivas son los principales características del nuevo cartucho de Extended Play.







Pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneos, con la consiguiente ganancia en cuanto a jugabilidad.

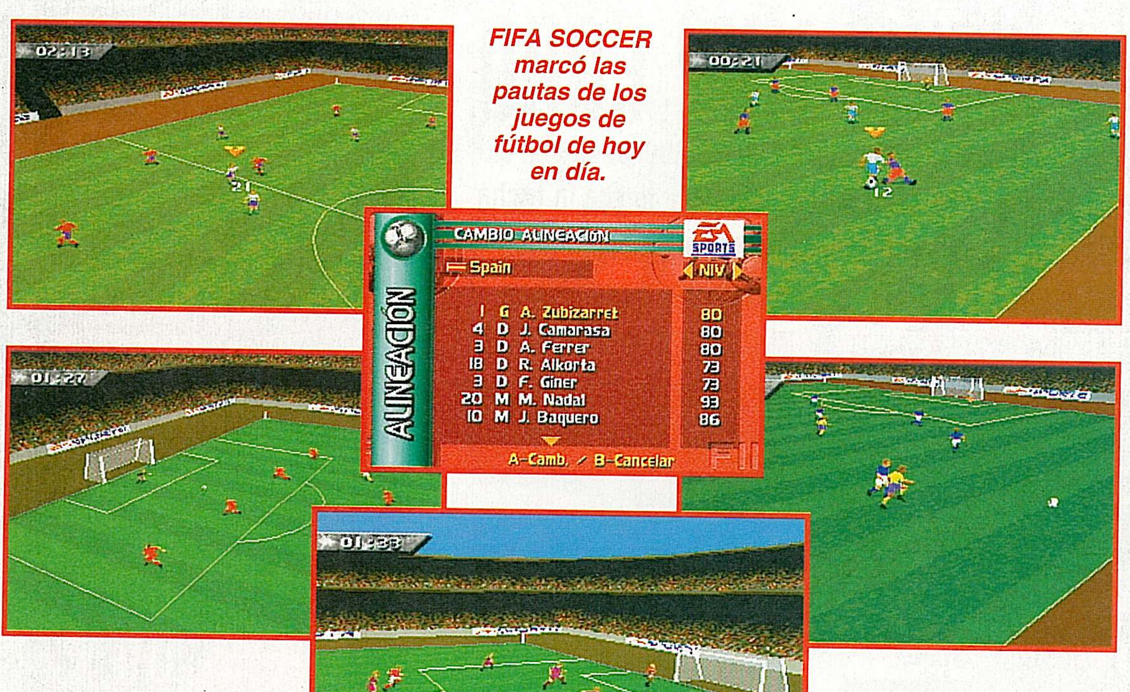


La asignatura pendiente en esta saga sigue siendo el sacrificio de la jugabilidad en favor de la espectacularidad gráfica.



Los únicos lanzamientos deportivos para ***Mega Drive 32X*** disponibles hasta estos momentos son VIRTUA RACING, MOTOCROSS CHAMPIONSHIP, GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES, y NBA JAM TOURNAMENT EDITION. No son demasiados, aunque si se tiene en cuenta el limitado número de cartuchos programados para esta consola, los aficionados al deporte pueden estar incluso contentos. El fútbol hace su primera aparición utilizando el renombre logrado por la saga de FIFA en las consolas portátiles y de 16 *bits*. Sin embargo, el salto de este legendario juego a los nuevos soportes se produjo, hace sólo unos meses, con la versión para *3DO*. En esta ocasión, **Extended Play** ha pasado de ser el grupo programador a productor del cartu-





***FIFA SOCCER** marcó las pautas de los juegos de fútbol de hoy en día.*

cho, que en las anteriores versiones realizaba **Electronic Arts**. Por su parte, **Probe**, creadora entre otros de los MORTAL KOMBAT para *Mega Drive*, se convierte en el programador de esta nueva entrega. **FIFA'96 SOCCER** incorpora, además de las selecciones nacionales, once ligas diferentes tal y como han aparecido en los últimos lanzamientos para 16 *bits*. También presentan en común con sus antecesores el utilizar los nombres auténticos de los jugadores, la utilización de la barra de energía para determinar la potencia de los lanzamientos y no respetar los colores originales de los uniformes. Las mayores posibilidades de la consola se dejan notar en el aspecto gráfico, gracias sobre todo a las seis perspectivas desde las que puede seguirse el juego. En este apartado abundan los movimientos de cámara, siendo su irregular *scroll* su parte más negativa. La jugabilidad sigue siendo la asignatura pendiente en toda la serie, a pesar de contar con la posibilidad de que participen hasta cuatro jugadores simultáneos. De todas formas, ser el primer simulador de fútbol para un sistema lo convierten en el mejor y el peor juego en su género, evitando posibles comparaciones. De momento hay que conformarse en espera de los próximos y anhelados lanzamientos para *PlayStation* y *Saturn*.

J. ITURRIOZ









PERSPECTIVAS

Aquí tenéis cinco de las seis perspectivas disponibles. Sin duda el aspecto gráfico más destacado de esta penúltima entrega de la saga de EA.





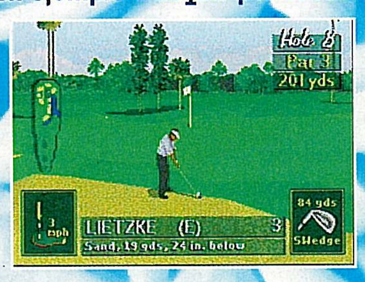


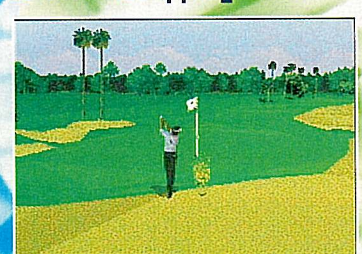


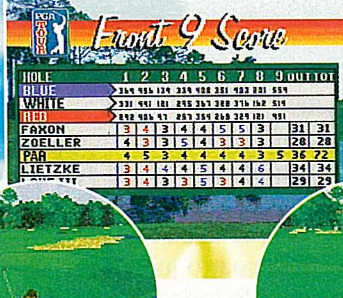


UN LIFTING MUY CARO

En el mundo del videojuego ocurren cosas que no tienen explicación. La saga PGA TOUR GOLF había sido, hasta la fecha, el mejor conjunto de simuladores de golf para Mega Drive, y un ejemplo a seguir por el resto de consolas y programas.

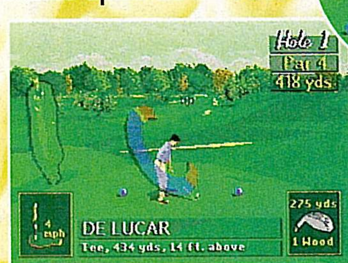


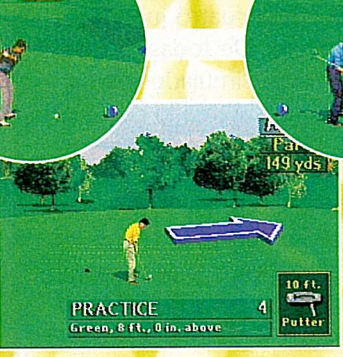


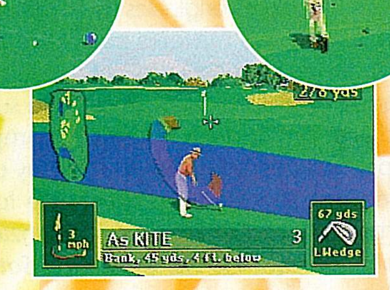


Electronic Arts parece que ha decidido romper con esa tradición y, en un incomprensible intento por evolucionar el clásico, han cambiado por completo su concepción. Para empezar, la considerable mejora de los gráficos se ha logrado a costa de sacrificar el acceso directo a los escenarios típico de las otras versiones. Ahora los decorados, con texturas y polígonos, se van formando ante nuestros ojos en un proceso que dura escasos segundos. Estas breves pausas resultan especialmente molestas cuando participan varios jugadores de un modo simultáneo. Otros cambios, y no precisamente muy afortunados, son la sustitución de aquel claro sistema para medir la fuerza y colocación por una barra circular, y la nueva representación de las caídas en los *green*. Ambos aspectos restan precisión a los golpes teóricamente más sencillos. Para colmo de males, la cámara se mantiene estática desde el punto de golpeo y no sigue a la bola. Dejando a un lado estos temas, **PGA TOUR 96** cuenta con la mejor animación de los personajes, tres campos distintos, buena ambientación, varios modos de juego y gran cantidad de opciones. Sin los fallos anteriormente citados este sería el PGA definitivo.

DE LUCAR









FORMACION DE ESCENARIO



ELECTRONIC ARTS	
NU FX	
MEGAS	16
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	3 CAMPOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 90
Gráficamente este curioso PGA TOUR 96 es el más completo de toda la excepcional saga, con los escenarios más vistosos y los jugadores mejor animados hasta la fecha.

MUSICA 80
Alegres melodías del clásico salón de hotel mallorquín para amenizar las diferentes pausas del juego y menús. No es un apartado relevante.

SONIDO FX 88
Buenas digitalizaciones del amplio repertorio de sonidos típicos de un campo de golf. El público es menos participativo y entusiasta que en otras ocasiones.

JUGABILIDAD 78
La creación de los escenarios a cada golpe le quita gracia al modo para varios jugadores simultáneos. La barra de fuerza y la señalización de caídas son imprecisas.

GLOBAL 81
La nueva etapa iniciada por PGA TOUR 96 no consigue alcanzar la categoría ni la jugabilidad de sus predecesores, aunque en el apartado gráfico les de mil vueltas. Las innovaciones en los instrumentos de medición tampoco suponen ninguna gran mejora y las constantes pausas restan interés al juego en un deporte que ya adolece de un ritmo bastante candencioso. Electronic Arts debería replantearse su política de programación y dejar exquisiteces gráficas para otras consolas de mayor potencia.

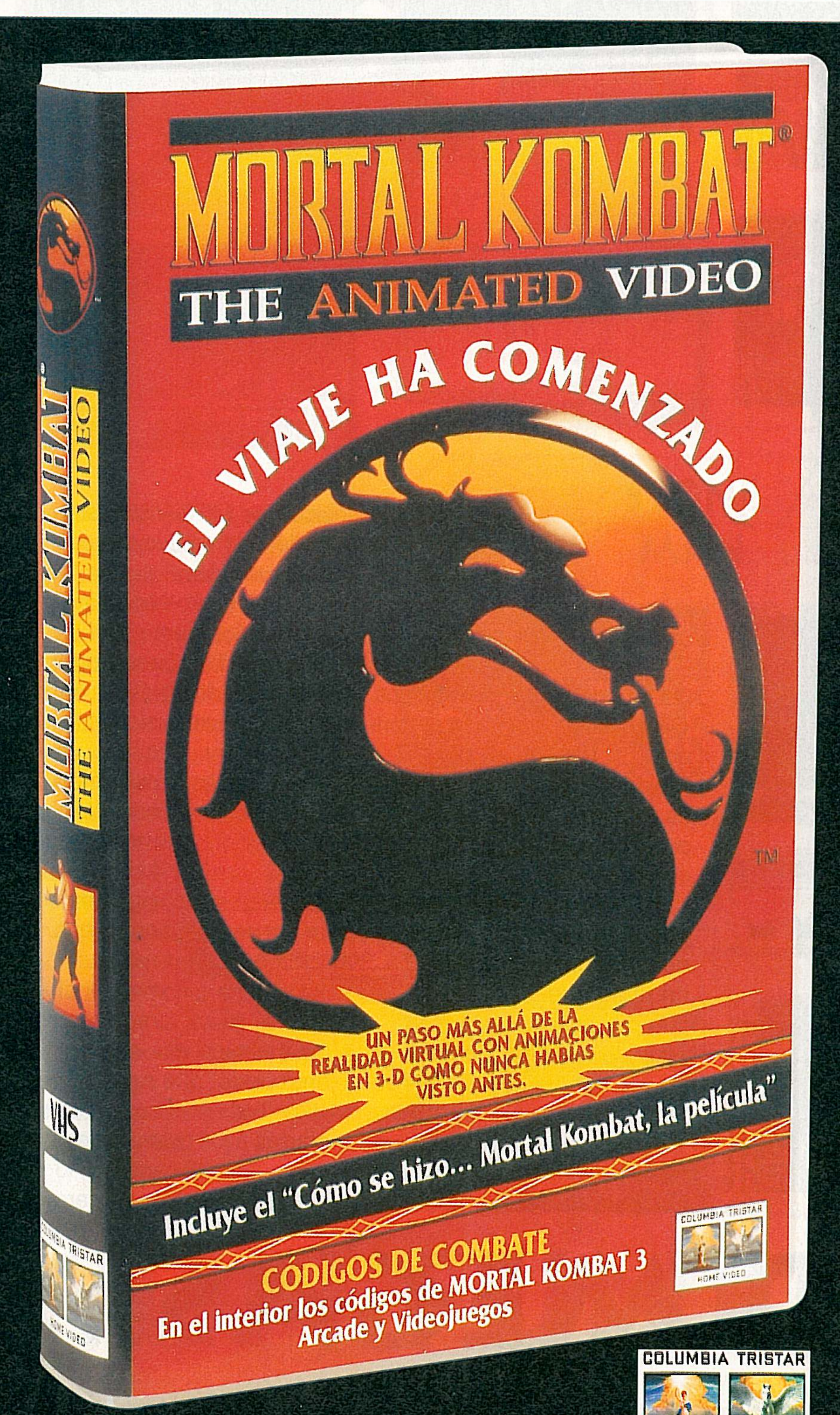
+ La animación de los personajes y la calidad de los escenarios.
– Las pausas y los nuevos sistemas de medición.

CONCURSO

MORTAL KOMBAT

THE ANIMATED VIDEO

A LA VENTA EL 6 DE FEBRERO





Consigue un estupendo viaje a Nueva York y hasta 15 espectaculares Mortal Kombat 3 de Play Station. Tan solo recorta la prueba de compra de SUPER JUEGOS y mándala, junto a la que encontrarás en la película de video, al Aptdo. de correos 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

PRUEBA DE COMPRA

Válido hasta el 29/03/96 (no se admitirán fotocopias)

Nombre:

Apellidos:

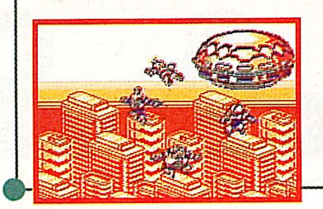
Población:

Provincia:

Teléfono:

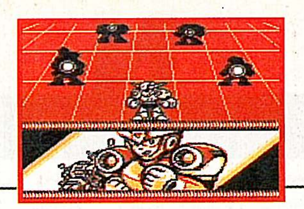
C.P.:

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

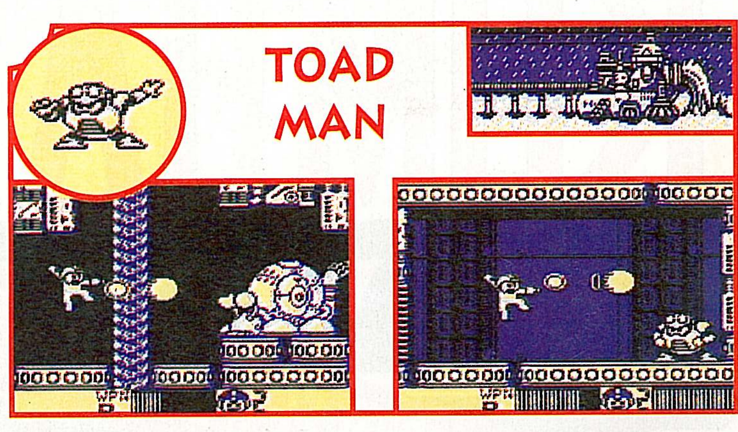


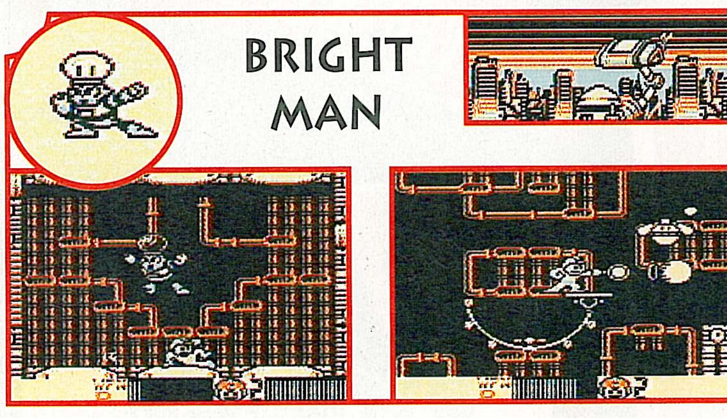


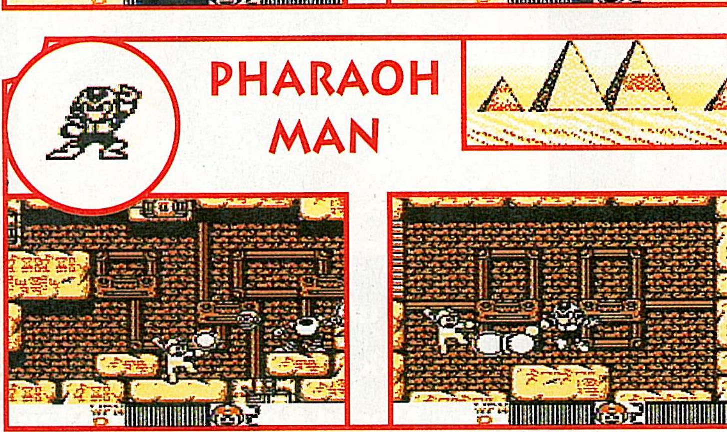


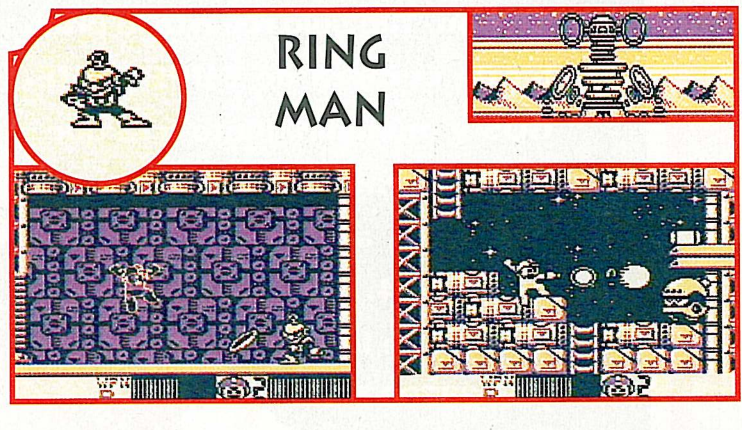












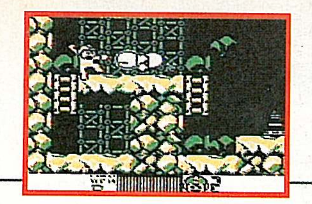
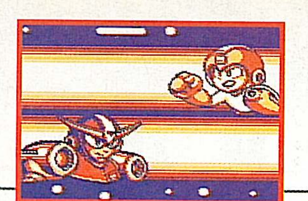
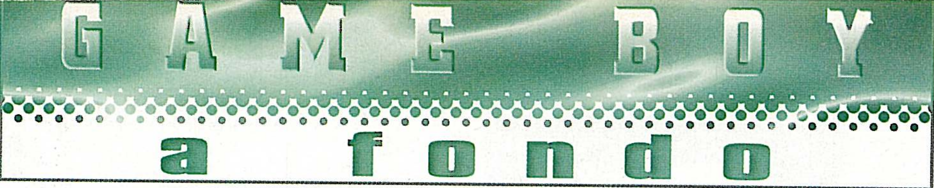


La nueva entrega para Game Boy de la saga MEGAMAN mantiene la esencia que ha convertido a ésta en un clásico de los videojuegos.

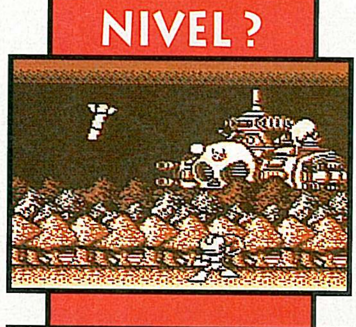
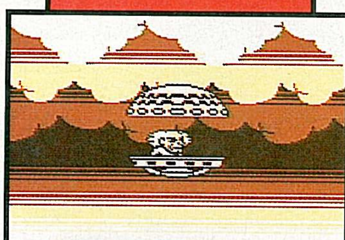
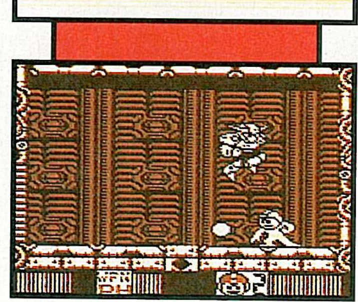
MEGAMAN es, sin ninguna duda, una de las sagas más carismáticas del mundo de los videojuegos. ***Game Boy***, como buena consola de **Nintendo** que es, cuenta ya con la cuarta entrega protagonizada por el robot de **Capcom,** un título que difiere muy poco de sus predecesores, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados la compañía nipona. Y lo cierto es que casi lo preferimos así, con pocas innovaciones pero con el aroma de clásico que MEGAMAN siempre ha llevado en sus tuercas. No podemos decir que se hayan incluido nuevos enemigos, ya que básicamente son los de siempre. Tampoco podemos contar que los gráficos se han mejorado ostensiblemente, porque varían más bien poco. Sólo podemos decir que MEGAMAN sigue en su línea y que, como mucho, se han incluido más jefes finales y alguna que otra pantalla entre nivel que nos alegre la vista. Todo esto ha sido posible gracias a los cuatro megas con que cuenta el cartucho, lo que no ha sido suficiente para que

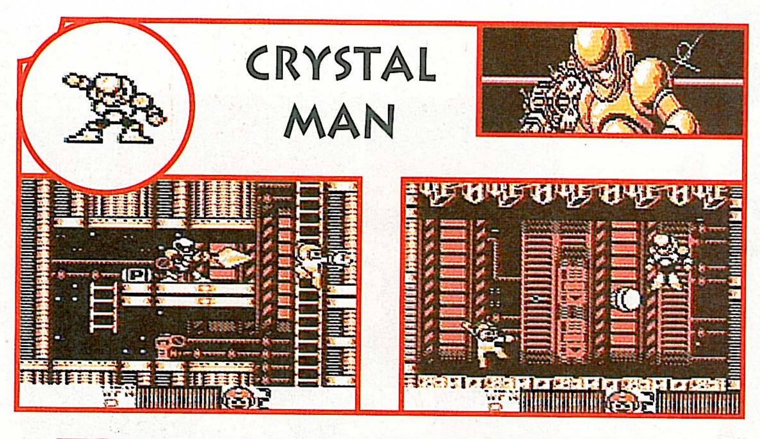
CUATRO MEGAS...

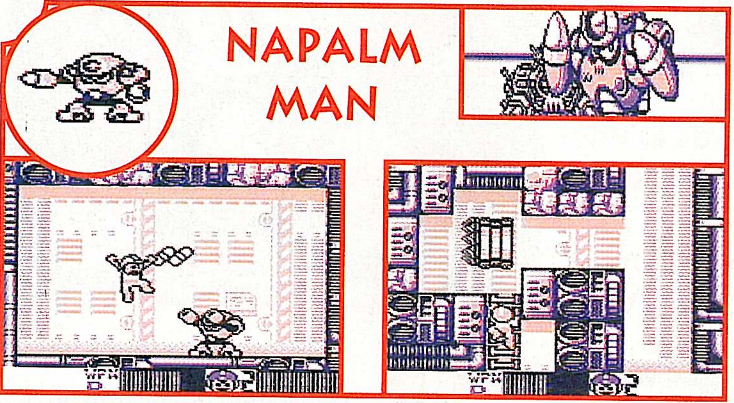


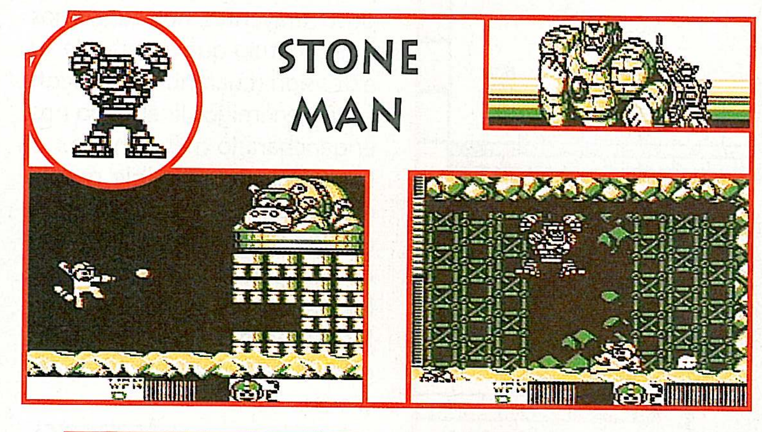




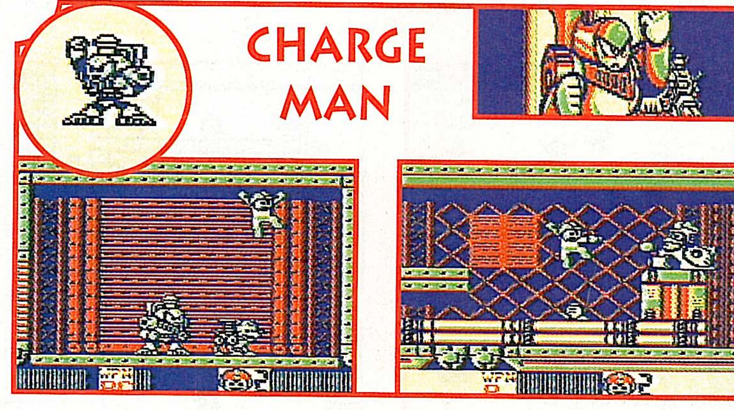
NIVEL ?









sus programadores se decidiesen de una vez a incluir opciones para el ***Super Game Boy*** de **Nintendo.** A nivel de desarrollo, sólo contamos con la novedad del laboratorio del Dr. Light, en el cual podremos cambiar los *chips* que recolectemos por potentes armas que éste nos fabricará. En fin, poco más se puede comentar sobre un juego que sigue siendo básicamente el mismo. Tan sólo que el funeral del que hablamos en el titular se refiere al número de veces que nuestro personaje morirá en su intento por finalizar la aventura, algo a lo que ya están acostumbrados los adictos a MEGAMAN y que, en cierto modo, sabrán agradecer a **Capcom.**

J.C. MAYERICK

Y UN FUNERAL



CAPCOM	
CAPCOM	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 84
Básicamente podríamos decir que es lo de siempre, con más fases y alguna que otra intro entre niveles bastante trabajada.

MUSICA 82
La misma sencilla y austera musiquilla característica de los MEGAMAN. Aunque todo hay que decirlo, muy, muy pegadiza.

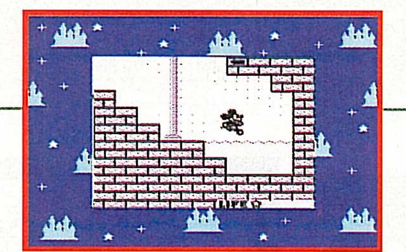
SONIDO FX 81
Son los típicos sonidetes a los que estamos acostumbrados. Por tanto, nada nuevo que comentar en este aspecto.

JUGABILIDAD 90
Qué se puede decir de la jugabilidad de la saga MEGAMAN. Tan sólo que, si no lo has probado, ahora es un buen momento.

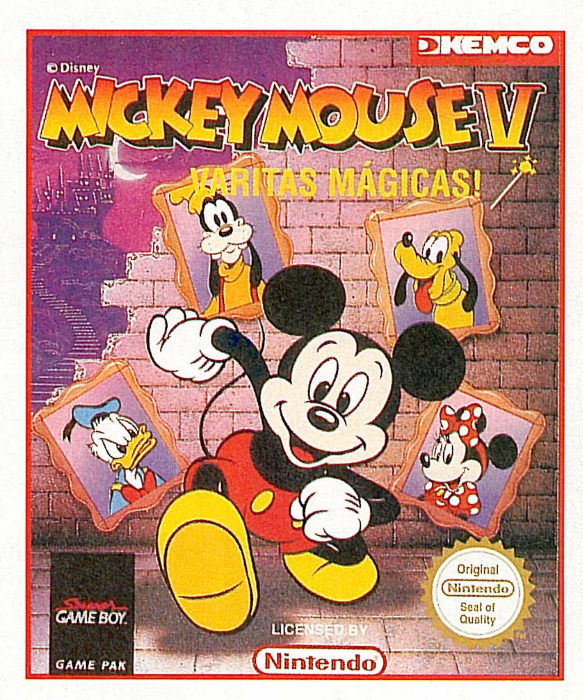
86 GLOBAL
Lo mejor que se puede decir de una nueva entrega del clásico de Capcom es que poco o muy poco ha cambiado, ya que una de las cosas que más aprecian los fans de MEGAMAN es la fidelidad que siempre ha mantenido con respecto a sus orígenes. Digamos que es como una entrega por capítulos de una clásica novela de acción.

\+ Que, al fin y al cabo, sigue siendo el mismo MEGAMAN que todos apreciamos.

− Las ralentizaciones que se producen en algunos momentos. Desesperante.



MICKEY PIERDE SU MAGIA



Es triste que a estas alturas de la vida todavía existan programadores que puedan hacer las cosas tan rematadamente mal. Mickey Mouse, por desgracia, se ha topado con uno.

La verdad es que, ahora que nos enfrentamos a la quinta parte de la saga, llega la hora de proclamar a los cuatro vientos la pésima calidad de los títulos que componen la citada saga. No se sabe por qué extraño maleficio los *scrolls* de cada una de las partes son ciertamente pésimos, algo que, en esta última entrega, no parece haber sido solventado. Si tenemos en cuenta que el juego, a pesar de mantener un clásico estilo de plataformas nos plantea niveles poco atrayentes, nos quedamos con un título que a pesar de su extensión (cuarenta niveles con cuatro enemigos finales) no nos enganchará lo más mínimo.

La única salida posible que le encontramos a este juego es la de los más pequeños, ya que cuenta con un personaje que les atrae notablemente. De otra forma, no hay nada que hacer con un cartucho más que mediocre.

J.C.MAYERICK

MUNDO 1



MUNDO 2



MUNDO 3



MUNDO 4





ES TETRIS TE 2

De verdad, nos encantaría no tener que comentar nunca un juego de este tipo, y no por nada, sino porque no creemos que TETRIS 2 sea el título adecuado para los usuarios de *NES*. Sobre todo cuando hace ya bastante tiempo que no aparece ni un sólo título para una de las consolas más olvidadadas.

El caso es que para la ocasión se ha elegido un título que lleva programado desde 1993. No se sabe por qué extraña jugada del destino su aparición se ha retrasado hasta finales de 1995, coincidiendo curiosamente con la llegada de las tan traídas y llevadas navidades. Por tanto, qué mejor que regalar la segunda parte del juego de puzzles más famoso de la historia: TETRIS. En principio, la idea no está nada mal, el problema llega cuando nos encontramos con que de segunda parte tiene más bien poco. El caso es que, en vez de coger el desarrollo de la primera parte e introducir algunos extras, se ha optado por crear un sistema de juego en el que tanto las fichas como el objetivo del juego han sido modificados. De hecho, yo asemejaría más este título al COLUMNS que al TETRIS, algo ciertamente significativo que echa por tierra esa etiqueta de secuela que se le ha pretendido colgar. Por último, el número de niveles del juego, 30, no hacen más que modificar la velocidad de caída de las fichas e incrementar el número de obstáculos, más o menos como en el resto de versiones de la primera entrega. Dicho todo esto, no nos queda más que desear próximos lanzamiento de nuevos títulos para la 8 *bits* de **Nintendo**, y a ser posible, que sigan siendo tan buenos como lo fueron en su día. Aunque eso ya parece mucho más difícil teniendo en cuenta la desidia de las compañías.

J.C.MAYERICK



NINTENDO	
NINTENDO	
MEGAS	2
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
[illegible]	30
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 75
Poco se puede comentar sobre este aspecto en un juego de estas características. Simplemente podemos decir que es correcto y suficiente para agradar.

MUSICA 75
Las típicas melodías tostonas de NES. Un auténtico prodigio de la programación a nivel chip de sonido. ¿A quién le importa la música en juego de inteligencia tipo TETRIS?

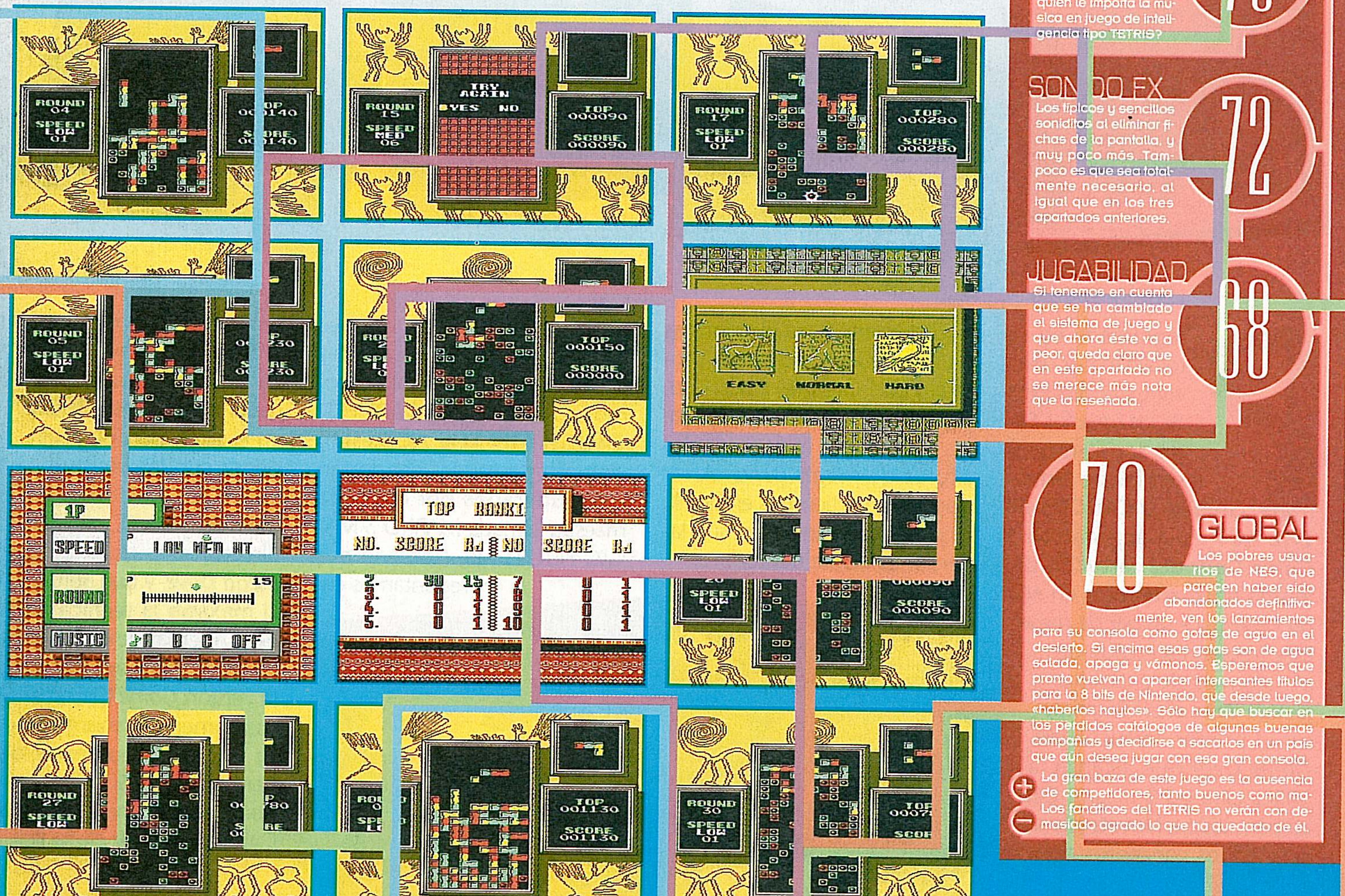
SONIDO FX 72
Los típicos y sencillos soniditos al eliminar fichas de la pantalla, y muy poco más. Tampoco es que sea totalmente necesario, al igual que en los tres apartados anteriores.

JUGABILIDAD 68
Si tenemos en cuenta que se ha cambiado el sistema de juego y que ahora éste va a peor, queda claro que en este apartado no se merece más nota que la reseñada.

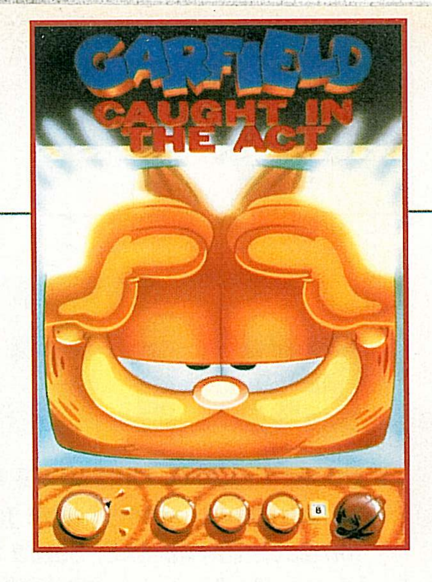
GLOBAL 70
Los pobres usuarios de NES, que parecen haber sido abandonados definitivamente, ven los lanzamientos para su consola como gotas de agua en el desierto. Si encima esas gotas son de agua salada, apaga y vámonos. Esperemos que pronto vuelvan a aparcer interesantes títulos para la 8 bits de Nintendo, que desde luego, «haberlos haylos». Sólo hay que buscar en los perdidos catálogos de algunas buenas compañías y decidirse a sacarlos en un país que aún desea jugar con esa gran consola.

\+ La gran baza de este juego es la ausencia de competidores, tanto buenos como ma-

− Los fanáticos del TETRIS no verán con demasiado agrado lo que ha quedado de él.





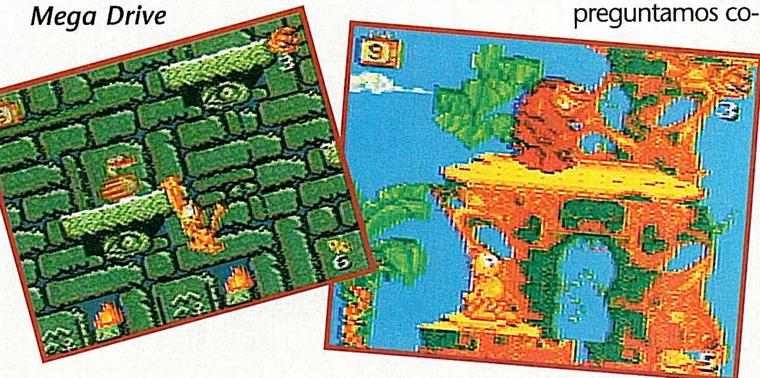


GENIO Y GORDURA

El gato más gordo, egoista y golfo del mundo del cómic llega a la portátil de Sega precedido del éxito de la versión Mega Drive, en un arcade de plataformas que constituye el primer juego de 8 megas aparecido en Game Gear, y uno de los mejores del año.



Programado en su totalidad por unos viejos conocidos de los usuarios **Sega**, los insomnes serbios de **Novotrade**, **GARFIELD CAUGHT IN THE ACT** es la adaptación a ***Game Gear*** del cartucho del mismo título aparecido en ***Mega Drive*** hace un par de meses. Este trepidante arcade de plataformas de excelente factura tiene el privilegio de ser el primer cartucho de ***Game Gear*** que alcanza la mítica cifra de 8 *megas*. Esto ha permitido a **Novotrade** alejarse de los conceptos clásicos de los anteriores plataformas de ***Game Gear***, y crear un producto bastante más ambicioso, equiparable en número de fases y enemigos al mejor de los títulos de ***Mega Drive***. Atrás quedaron los tiempos en que lo único que tenían en común las versiones ***Game Gear*** y ***Mega Drive*** de un mismo juego eran el nombre y el color negro del cartucho. Tanto los enemigos como los escenarios de **GARFIELD CAUGHT IN THE ACT** están «currados a tope», siendo tan sólo superados por esa obra maestra llamada MARKO´S MAGIC FOOTBALL (todavía nos preguntamos cómo pudieron mover semejantes gráficos en una ***Game Gear***). Tan sólo se le puede achacar una cierta brusquedad en el *scroll*, pero se compensa con las impresionantes animaciones del *sprite* de Garfield, extraídas directamente de la versión ***Mega Drive***, y que aprovechan al máximo la técnica *rotoscoping*. Además de compartir rutinas de animación y nombre, esta versión ***Game Gear*** mantiene exactamente la misma mecánica y trama argumental de su hermano de 16 bits, mostrándonos los continuos intentos de Garfield por salir de la pantalla

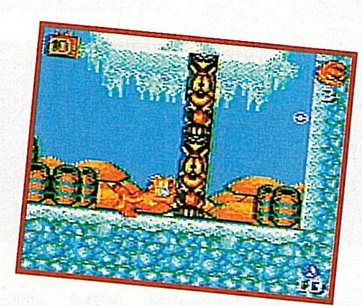


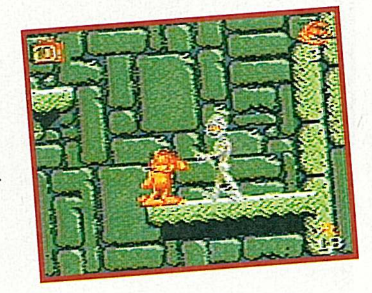


COMO PODEIS OBSERVAR, LOS 8 MEGAS DE POTENCIA DEL CARTUCHO Y LA EXCELENTE LABOR DE NOVOTRADE HAN DISMINUIDO ENORMEMENTE LAS DIFERENCIAS ENTRE LA ENTREGA PARA 16 *BITS* Y LA VERSION *GAME GEAR*. ATRAS QUEDARON LAS ADAPTACIONES «PERRERAS» Y LOS *SPRITES* PIXELADOS HASTA EL INFINITO.

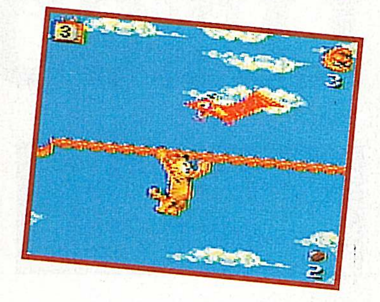












de su televisor en el que está encerrado, sufriendo en sus carnes algunos de los géneros televisivos mas conocidos, como las películas de terror o las de piratas. En contraprestación se ha añadido una fase de *bonus* exclusiva para **Game Gear**, en la que podremos dar rienda suelta a nuestros instintos más bestias.

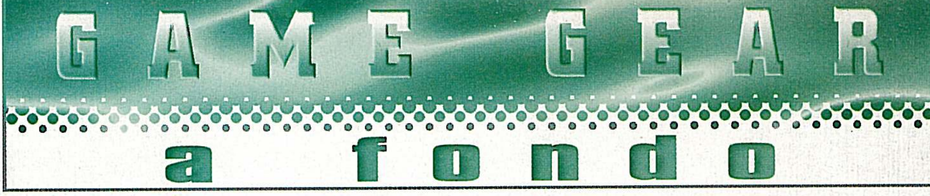
Salvaje y ciertamente divertido, **GARFIELD** lo tiene todo para constituirse como uno de los mejores títulos aparecidos en **Game Gear** en el presente año.

NEMESIS

A CURVA
ES BELLA



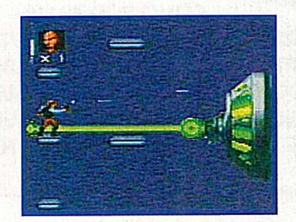




PLATAFORMAS



El éxito inevitable que todas las producciones ligadas a la saga STAR WARS consiguen, se refleja en la cantidad de versiones que sobre cada título se realizan. En esta ocasión, le toca el turno a una divertida versión de la tercera entrega de la saga para la Game Gear de Sega.



HASTA LUEGO, LUKE

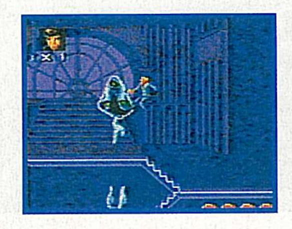




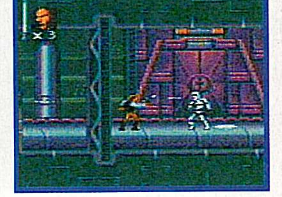
La adaptación de la tercera entrega de la saga STAR WARS para *Game Gear* ha resultado bastante aparente, con ocho fases distintas que reflejan con bastante exactitud el argumento original del film. Un punto destacable del juego es la música, y no sólo por basarse en la banda sonora creada por **John Williams**. Todas las melodías están recreadas con una exquisitez maravillosa. Todo lo demás se mantiene en unos límites aceptables, aunque sin destacar en exceso en ningún otro aspecto. Por tanto, nos quedamos con una correcta adaptación que, en la mayor parte de los casos, agradará a los exigentes usuarios de *Game Gear*.

J.C.MAYERICK



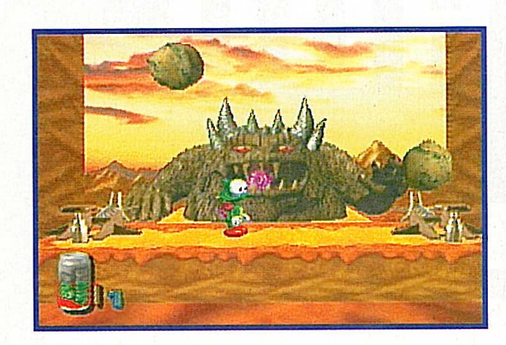



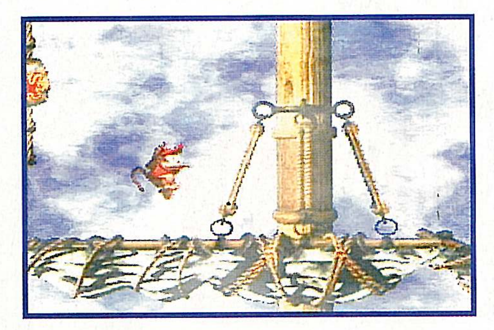






NOSOTROS... CO





Aunque estas páginas deberían haber aparecido en el pasado mes de diciembre, hemos de decir que nuestra verdadera intención era sacarlas allá por agosto (o como muy tarde en septiembre). El motivo de tan extraña decisión se debía a la sana pretensión de ahuyentar a ese monstruoso ejército de parientes, primos y vecinos del «4º C» que por estas señaladas fechas nos asaltan a todas horas preguntándonos qué juego pueden regalar a sus «ninios», cuñados del pueblo o demás Directores en Funciones del mundo. Como aquello no pudo ser, y aún así no podemos dejar de ser un tanto originales, nada mejor que el mes de enero para ofreceros una suculenta selección de lo mejor del 95. Los seguidores de Papá Noel lo llevan un poco crudo, ciertamente, pero los *supporters* de los Reyes Magos, SEUR o del «cómprelo usted mismo» aún tienen algunas horas. !!!Va por ustedes!!!.

AND THE WINNER IS...

MARIO WORLD 2: YOSHI´S ISLAND
SUPER NINTENDO

FINALISTAS

DIDDY'S KONG QUEST SUPER NINTENDO	**RIGDE RACER** PLAYSTATION
VIRTUA COP SATURN	**WIPE OUT** PLAYSTATION











N LA SELECCION

POR GENEROS:

ARCADE
1. RIDGE RACER (PSX)
2. VIRTUA COP (SAT)
3. TEKKEN (PSX)
4. ACE COMBAT (PSX)

PLATAFORMAS
1. YOSHI'S ISLAND (SNES)
2. RAYMAN (SAT, PSX, JAG)
3. DIDDY'S KONG QUEST (SNES)
4. BUG (SATURN)

BEAT 'EM-UP
1. TEKKEN (PSX)
2. VIR. FIGHTER REMIX (SAT)
3. B. A. TOSHINDEN (PSX)
4. FATAL FURY 3 (NEO GEO)

RPG / AVENTURA
1. ILLUSION OF TIME (SNES)
2. SNATCHER (MEGA CD)
3. SOLEIL (MD)
4. STORY OF THOR (MD)

SHOOT'EM-UP
1. RAIDEN PROJECT (PSX)
2. PULSTAR (NEO GEO)
3. PANZER DRAGOON (SAT)
4. DOOM (SNES)

DEPORTIVOS
1. I. S. SOCCER DELUXE (SNES)
2. SOCCER SHOOT-OUT (SNES)
3. STRIKER 96 (PSX)
4. STREET HOOP (NEO GEO)

EN EL APARTADO DE:

GRAFICOS
1. RIDGE RACER (PSX)
2. DESTRUCTION DERBY (PSX)
3. DIDDY'S KONG QUEST (SNES)
4. WIPE OUT (PSX)

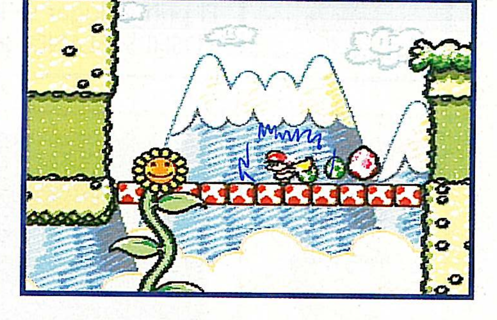
JUGABILIDAD
1. RIDGE RACER (PSX)
2. DIDDY'S KONG QUEST (SNES)
3. YOSHI'S ISLAND (SNES)
4. MICROMACHINES 2 (MD)

SONIDO
1. DIDDY'S QUEST (SNES)
2. RAYMAN (SAT, PSX, JAG)
3. RIDGE RACER (PSX)
4. EARTHWORM JIM (SNES, MD)

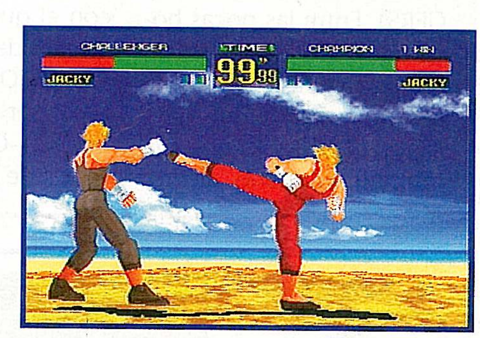
MUSICA
1. DIDDY'S KONG QUEST (SNES)
2. CLOCKWORK KNIGHT (SAT)
3. ILLUSION OF TIME (SNES)
4. YOSHI'S ISLAND (SNES)

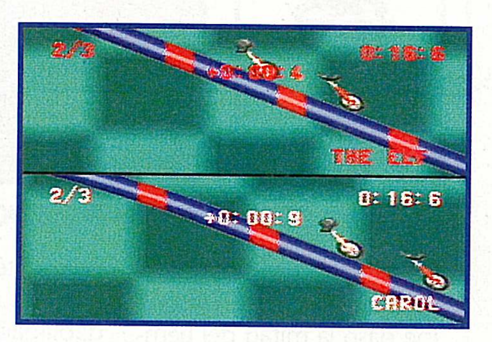
ORIGINALIDAD
1. UNIRALLY (SNES)
2. EARTHWORM JIM (SNES, MD)
3. JUMPING FLASH (PSX)
4. COMIX ZONE (MD)

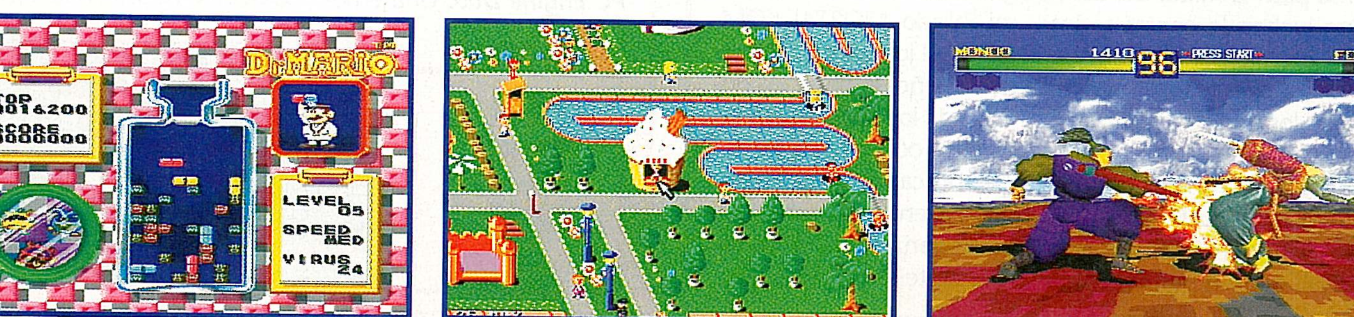
LOS PEORES DEL AÑO
1. RISE OF THE ROBOTS (Varios)
2. PRIMAL RAGE (MD, SNES)
3. S. F.: THE MOVIE (PSX, SAT)



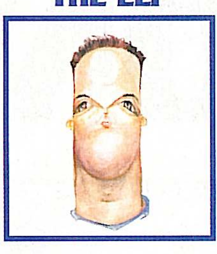








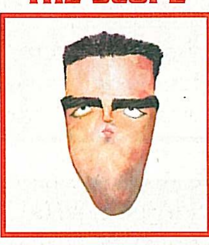
THE ELF

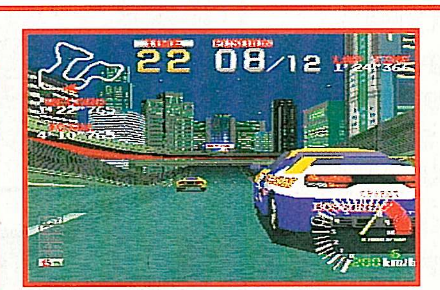


SMW2: YOSHI´S ISLAND (SNES)

Ahora que comienza un nuevo año no hay nada mejor que hacer un rápido y analítico examen de conciencia para recordar los juegos con los que he compartido un mayor número de horas. El primer lugar se lo ha ganado a pulso SMW2: YOSHI´S ISLAND, aunque seguido muy de cerca por RIDGE RACER, EARTHBOUND, ARC THE LAD, WIPE OUT, DESTRUCTION DERBY, SECRET OF EVERMORE, próximamente en castellano, PULSTAR, RAIDEN PROJECT, NAMCO CLASSICS, ARC THE LAD, CHRONO TRIGGER, ISS DE LUXE, JUMPING FLASH, TEKKEN y WINNING ELEVEN.

THE SCOPE





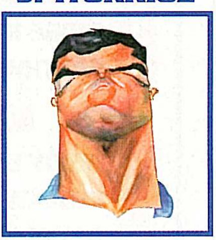
RIDGE RACER (PLAYSTATION)

Se positivamente que esto de elegir un juego responde a inquietudes muy personales (una prueba de esto es el inquietante éxito de los POWER RANGERS). Entre las pocas horas que me quedan para jugar para mí, que no para la revista, recuerdo con gran cariño el impacto que me produjo un eterno, alentador y maravilloso fin de semana con RIDGE RACER (lástima que SEGA RALLY no entre en liza). Por otra parte, mi cariño hacia el ***CDi*** se incentivó cuando aluciné con el guión de la versión *spanish* del increíble BURN: CYCLE. Otro que no debo pasar por alto es el SOCCER SHOOT-OUT, la quintaesencia de la jugabilidad.

I. S. S. SOCCER DE LUXE (SNES)

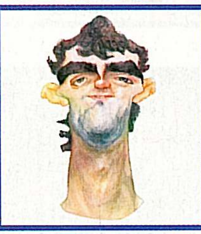
Mi afición al deporte se ve reflejada en el mundo de los videojuegos, siendo el género con el que he disfrutado más horas. Entre los grandes títulos de este año, la llegada de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE ha supuesto una agradable sorpresa. El motivo es que parecía imposible superar su primera versión en la que la calidad gráfica se unía a una jugabilidad impresionante. Sin embargo, **Konami** ha logrado superar estas cualidades con un juego en el que además se hacen innovaciones sonoras. Es la cima de los simuladores aparecidos de momento para el deporte rey, tanto en la vida como en los videojuegos.

J. ITURRIOZ





R. DREAMER





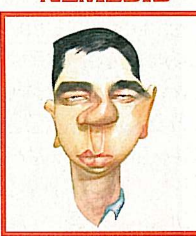
I.S.S. SOCCER DE LUXE (SNES)

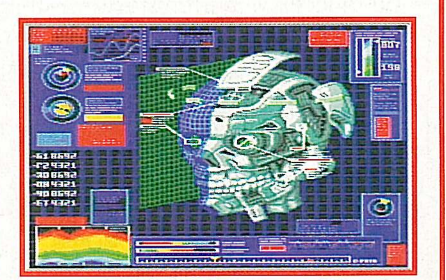
En una vida tan estresada como la mía, en la que me paso la mitad del tiempo luchando contra todos los juegos para haceros la vuestra más feliz, los ratos libres los dedico a disfrutar y a relajarme. Para conseguirlo nada mejor que ISS SOCCER DE LUXE de ***SNES***, un título magnífico que conjuga a la perfección la calidad técnica, el realismo y la más absoluta de las jugabilidades. Lo siento por mi ahijado, MORTAL KOMBAT 3, el juego que me quita el sueño, la paz y las durezas de los dedos, pero en algunas ocasiones tenemos que buscar novias que no nos calienten la cabeza ni escondan tantos secretos. Aún así te sigo queriendo.

SNATCHER (MEGA CD)

En un mundo de perras sin conciencia que venden su alma por un simple juego de fútbol, me parece justo reivindicar el que es a mi entender la mejor videoaventura del año. Hablo por supuesto de **SNATCHER**, la prodigiosa adaptación que **Konami** realizó para ***Mega CD*** de su *hit* de ***PC Engine Duo***. Una emocionante aventura *cyberpunk* no apta para abuelas ni seminaristas alopécicos (y mucho menos para borrachines directores de arte) y que muy pronto hará su aparición en ***PlayStation***. Entre otros grandes juegos del 95 destacaría sobre todos ellos RIDGE RACER, AIR COMBAT, DK2: DIDDY´S QUEST y YOSHI´S ISLAND.

NEMESIS









Nuestra valoración

Aunque no sea norma habitual de esta empresa llamada SUPER JUEGOS, la lista de las páginas anteriores ha sido elaborada de un modo absolutamente democrático. Cada redactor ha dado los nombres y puntuaciones que ha querido, pero hemos querido incluir también las opiniones personales que, podréis ver, son tan peculiares como dispares. Estas son:

DE LUCAR





SOCCER SHOOT-OUT (SNES)

Con lo duro que me resulta decidir qué calcetín va en cada pie, me piden que elija mi juego preferido del 95. Bueno, resulta realmente difícil decidirse por uno entre todos, pero me quedaré con SOCCER SHOOT-OUT de ***SNES***. Por mi cabeza han pasado DONKEY KONG COUNTRY, ILLUSION OF TIME y DOOM (*SNES*), ESPN EXTREME GAMES (*PSX*), THE NEED FOR SPEED y ROAD RASH (*3DO*), VIRTUA FIGHTER REMIX (*SATURN*), CANNON FODDER (*MD*), DOOM (*Jaguar*), STREET HOOP (***Neo Geo CD***)...y otros muchos más, pero sólo SOCCER SHOOT-OUT ha conseguido volverme absolutamente loco de remate.

RAYMAN (SATURN, PSX, JAGUAR)

Ya se que, aunque me cueste un gran sacrificio, no puedo colocar los juegos de mi inseparable ***Amiga*** en esta sección. Por tanto, entre los títulos que coloco en mi altar particular y exclusivo, debo destacar al que, por su colorido, jugabilidad, longitud, buen humor y, sobre todo, encanto, me ha hecho dedicar horas y horas del tiempo que no tengo. Se trata del incomparable y artístico RAYMAN de los chicos de **Ubi Soft**. A su derecha colocaría también el ASTAL, a ver si alguien se decide a traerlo a España. A su izquierda el COMIX ZONE, todo un prodigio de originalidad, fantasía, diversión y buen humor desenfrenado.

PUNISHER





MAYERICK





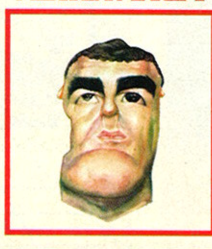
RAYMAN (PSX-SATURN-JAGUAR)

Quienes me conocen bien, saben de sobra que mis juegos preferidos pertenecen a la prehistoria del videojuego, pero, como no tengo ganas de discutir, elegiré aquel que más me ha impresionado del 95: RAYMAN de ***Ubi Soft***. Este impresionante juego lo tiene todo: belleza, calidad, gran cantidad de fases, sonido espectacular, una excente banda sonora y una jugabilidad que engancha para siempre. Entre otros juegos que me gustaron mucho destacaría DONKEY KONG LAND (*GB*), VIRTUA COP (*Saturn*), LEMMINGS 3D, RIDGE RACER, DESTRUCTION DERBY y WIPE OUT (*PSX*), YOSHI´S ISLAND y DK2 (*SNES*).

TEKKEN (PLAYSTATION)

Son las tres de la tarde de un sábado cualquiera. Después de una sufrida noche de desenfreno, me piden que escriba mi opinión sobre mis mejores juegos del año (es un infierno). Sin duda alguna el mejor ha sido el TEKKEN de ***PlayStation***, por su originalidad y la contundencia de sus golpes. Ha habido otros durante este año. El espectacular RIDGE RACER, BATTLE ARENA TOSHINDEN, un tenebroso KILEAK: THE BLOOD, el jurásico LOST EDEN, o el *shoot'em-up* PANZER DRAGOON han calado profundamente en mi persona. Pero una cosa he tenido clara, las nuevas consolas han cambiado por completo mi filosofía de ver los juegos.

ASIKITANGA







MANGA ZONE

Ha sido necesario mandar a los dos miembros más inútiles de la redacción (no hace falta deciros sus nombres) a la otra punta del globo terrestre para conseguirlo, pero por fin lo tenemos entre nosotros. El esperado DRAGON BALL Z SHINBUTOHDEN de Saturn ya es toda una realidad. Por ello dedicamos el Manga Zone de este mes en cuerpo y alma a este gran juego que seguro dará mucho que hablar.

• NEMESIS •

Split Screen

SHINBUTOHDEN supone el reencuentro de **Bandai** con el *split screen* tras el paréntesis que supuso el uso del *scaling* en ULTIMATE BATTLE 22 de ***PlayStation***. El resultado es ciertamente espectacular.

DRAGON BALL Z

El reciente viaje de **The Elf** y **Asikitanga** a Japón, más concretamente al **Shoshinkai**, nos ha servido, además de para comprobar lo bien que estamos en la redaccción sin ellos, para conseguir directamente de las estanterías de las tiendas niponas (sin importadores codiciosos de por medio) uno de los títulos de ***Saturn*** mas esperados del año: **DRAGON BALL Z SHINBUTOHDEN.** A medio camino entre el reciente DBZ ULTIMATE BATTLE 22 de ***PlayStation*** y los tres SUPER BUTODEN de ***Super Nintendo***, SHINBUTOHDEN supone el reencuentro de la saga con uno de los ele-

Las apuestas de Mr. Satan



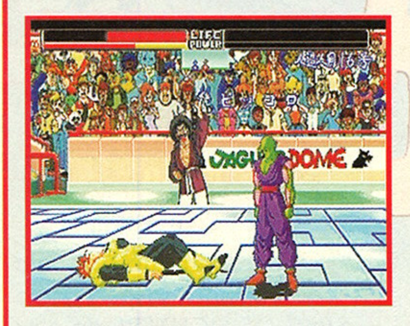
Amenazado de muerte por un mafioso al que debe un montón de pasta, Mr. Satán debe conseguir dinero rapidamente. ¿Y qué mejor manera de conseguirlo que amañando El Torneo de Artes Marciales? Para ello apuesta por uno de los dos contrincantes, y haz todo lo posible por que pierda el contrario…podrás dispararle con una automática, arrojarle pieles de plátano o hacer que vuele por los aires con una carga de dinamita.



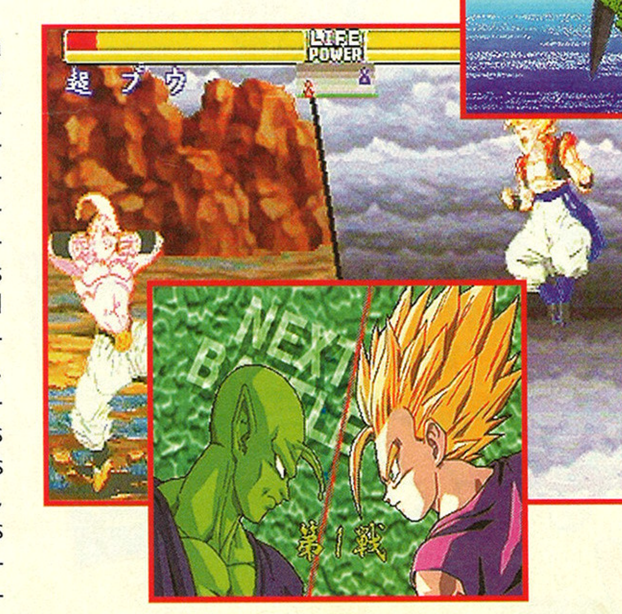


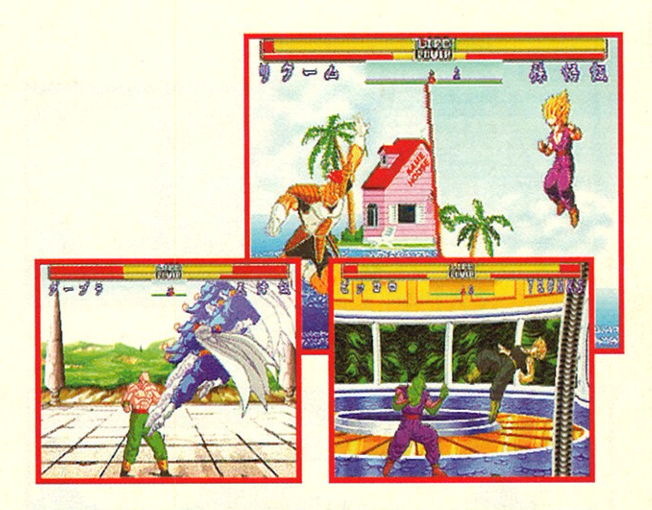






mentos que más contribuyeron a cimentar el éxito de los Dragon Ball, el *split screen*. **Bandai** ha decido cambiar las principales innovaciones técnicas de las que hacía gala la versión ***PlayStation*** (tales como el uso del *scaling* o los escenarios generados a base de polígonos y *texture mapping*) para volver al viejo sistema de partición de pantalla y los escenarios *bitmap* (o sea, los de toda la vida). Once escenarios diferentes que, como en otras ocasiones, recrean algunos de los parajes más conocidos de la serie, como el Dojo del Torneo de Artes Marciales, la Isla de Tortuga Duende o la nave de Babidi. Los personajes, por su parte, están extraidos directamente de la versión ***PlayStation*** y al igual que en ésta utilizan la técnica *rotoscoping* en sus animaciones, aunque eso sí, algo más bruscas que las vistas en la máquina de **Sony**. En contrapartida a todo esto, los usuarios de ***Saturn*** se puede enorgullecer de poder disfrutar de dos modos de juego exclusivos de **SHINBUTOHDEN**: el modo de apuestas de Mr. Satán y el *Team Battle Mode*, una copia descarada del KING OF FIGHTERS´95 de ***Neo Geo CD*** en el que podremos diseñar nuestro propio equipo de luchadores y dar leña tanto a otro jugador como la computadora. Estos nuevos modos de juego se unen a otros ya clásicos en las conversiones de Dragon Ball, como son el modo *Versus* y el modo Historia para formar un poker de ases

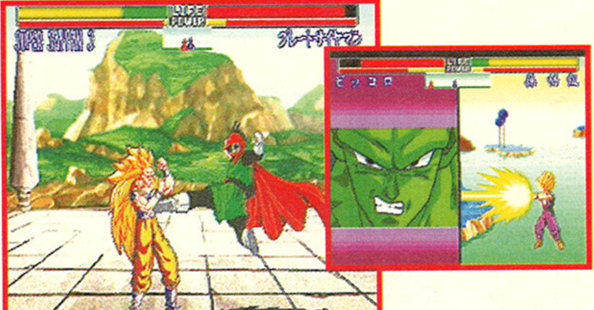


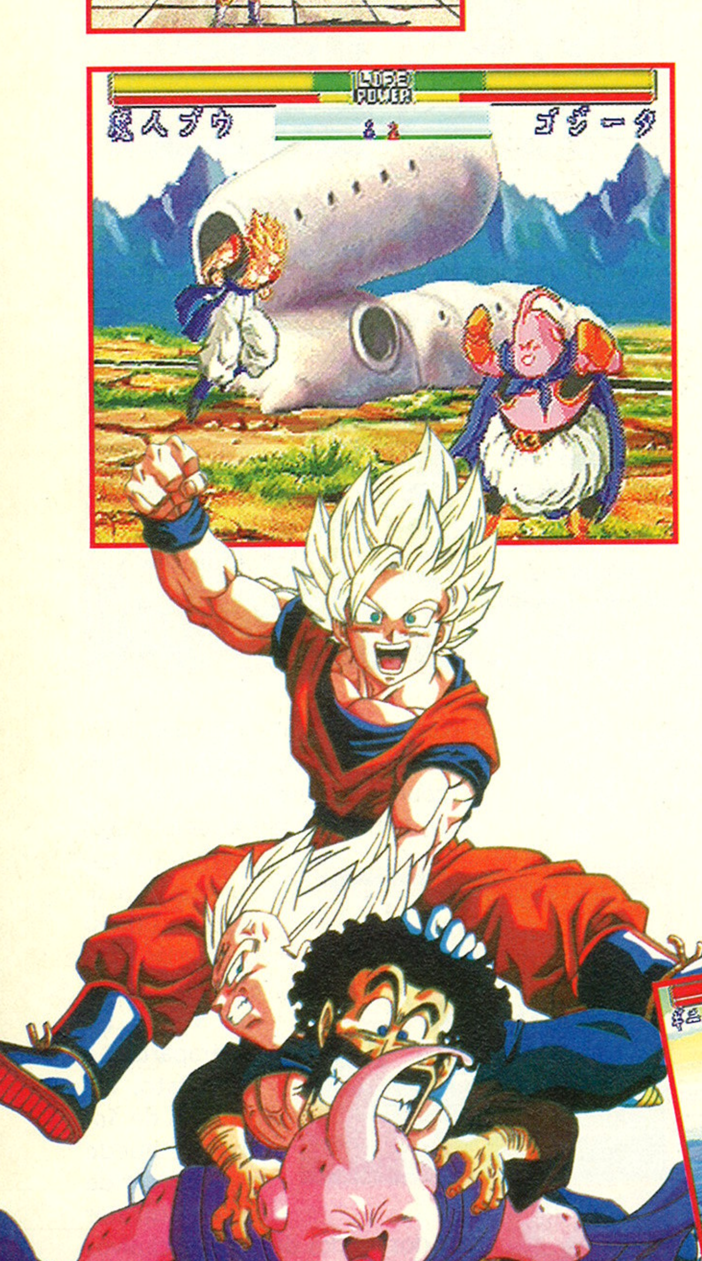


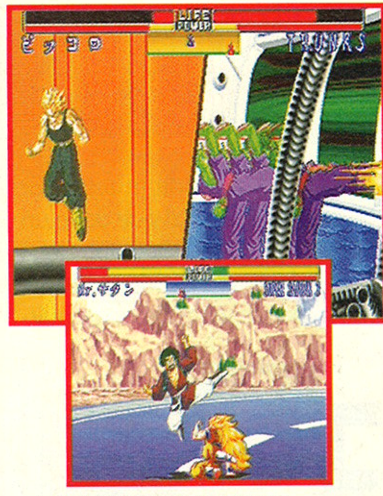




El juego nos permite elegir hasta 27 luchadores diferentes, según el modo de juego.







DBZ SHINBUTOHDEN recrea algunos de los parajes más conocidos de Dragon Ball Z

con el que es imposible aburrirse. Entre las virtudes de **SHINBUTOHDEN** cabe destacar además la incorporación de las tres dimensiones en los combates, de tal manera que es posible arrojar al contrario al fondo de escenario, variando por completo el punto de vista. Esto, junto a la impresionante calidad gráfica de los escenarios, que elevan el *scroll parallax* a la categoria de arte, y el hecho de poder jugar en el modo *versus* con Mutenroshi, Son Goku niño, Gogeta, Mr. Satan y Son Goku Saiyan Grado 3 sin necesidad de truco ninguno hacen de **SHINBUTOHDEN** un verdadero sueño para los aficionados.

Torneo de Artes Marciales

Con la presencia de viejos conocidos de la serie de televisión, como Baba la vidente, Bulma o Pilaf, esta nueva edición del Torneo de Artes Marciales se presenta más interesante que nunca.



Team Battle Mode

Guardando un parecido bastante sospechoso a KING OF FIGHTERS de *Neo Geo CD*, este nuevo modo de juego para uno o dos jugadores permite crear nuestro propio equipo de luchadores.





EL PERIÓDICO DE CATALUNYA

EL TERCER TRIMESTRE YA ESTÁ EN CD-ROM

1995 en CD-ROM





Primer trimestre 95



Segundo trimestre 95

Si lo desea, puede solicitarnos los CD-ROM del primer y segundo trimestre de 1995.

De venta en las mejores librerías
y en SERVICAIXA

Venda d'entrades les 24 hores
ServiCaixa "la Caixa"



GRUPO ZETA



Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM** durante 1 año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para 4 CD-ROM, rellene este cupón y envíelo a:
ZETA MULTIMEDIA, S.A. Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ______
Apellidos ______
Dirección ______
______ Tel ______
Población ______
C.P. ______ Provincia ______

FORMA DE PAGO

☐ VISA ☐ Contrarreembolso
Nº Tarjeta ☐ ☐ ☐ ☐
Fecha caducidad ☐
Firma autorizada:

☐ Suscripción anual
☐ CD-ROM tercer trimestre 1995: 3.495 ptas., más gastos de envío.
CD-ROM anteriores 3.495 ptas. cada uno, más gastos de envío:
☐ 1 trimestre 1995 ☐ 2 trimestre 1995

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

A PIE DE PISTA

EL FUTBOL HIZO UNA TIMIDA APARICION EN LOS NUEVOS SOPORTES CON VICTORY GOAL (SATURN) Y FIFA INTERNATIONAL SOCCER (3DO). TRAS UNOS MESES DE APARENTE SEQUIA, EL GENERO FUTBOLISTICO RECUPERO EL ALIENTO CON PROGRAMAS COMO WINNING ELEVEN, ACTUA SOCCER (PLAYSTATION) O FIFA SOCCER 96 (MEGA DRIVE 32X). ESTE MES VAMOS A TENER OCASION DE VER LOS ULTIMOS LANZAMIENTOS DEL DEPORTE REY EN EL MERCADO INTERNACIONAL.

■ JAVIER ITURRIOZ ■





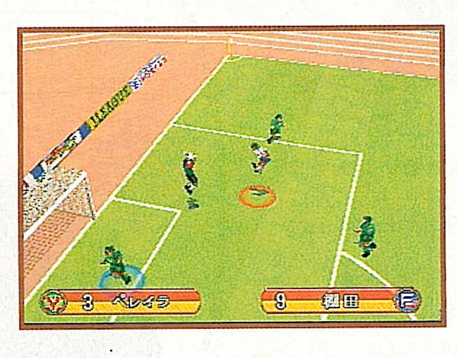

PLAYSTATION NAMCO ★ 1995 ★ CD ROM

PRIME GOAL EX











Namco, una de las compañías legendarias en el mundo de los videojuegos, se ha decidido a entrar en el terreno deportivo con la llegada de los nuevos soportes. El compacto creado para la consola de **Sony** reúne todas las condiciones para convertirse en uno de los juegos punteros en su género. La versión japonesa cuenta con la licencia oficial de la *J´League*, incluyendo a los jugadores y equipos originales de la misma. Gráficamente sólo utiliza la perspectiva lateral, aunque incluye tres planos de inclinación diferentes para seguir los partidos. Sin llegar al despliegue visual de otros simuladores, hay que destacar los magníficos movimientos de cámara, *zooms* incluidos. La gran suavidad con la que se realizan son un importante factor a tener en cuenta para valorar su jugabilidad. Además, se incorporan vistosas secuencias, al estilo de los simuladores de **Tecmo**, cuando un jugador intenta realizar un regate en seco. Sus imágenes más espectaculares se producen en las repeticiones de los goles,

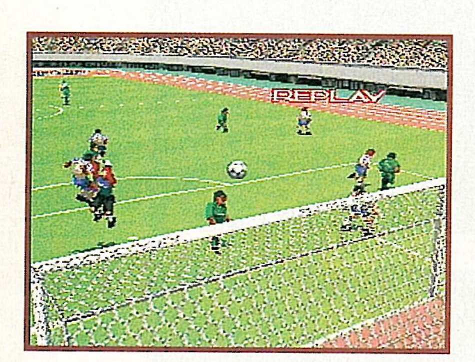






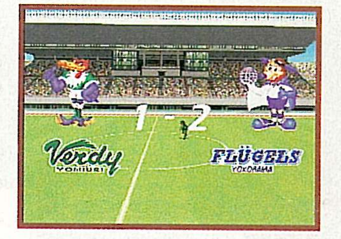






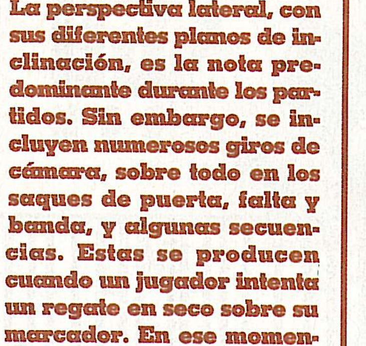






SECUENCIAS

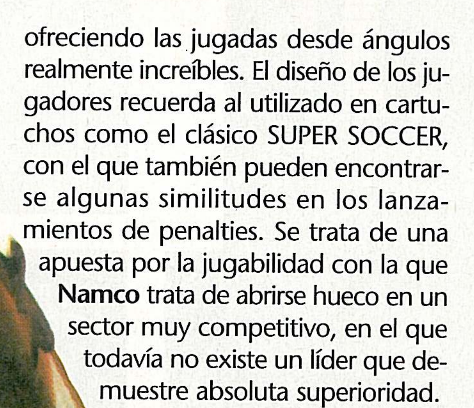
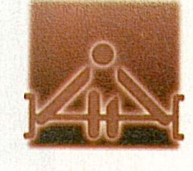
La perspectiva lateral, con sus diferentes planos de inclinación, es la nota predominante durante los partidos. Sin embargo, se incluyen numerosos giros de cámara, sobre todo en los saques de puerta, falta y banda, y algunas secuencias. Estas se producen cuando un jugador intenta un regate en seco sobre su marcador. En ese momento se modifica la vista variándose la perspectiva de la jugada y aumentándose considerablemente el tamaño de los jugadores.







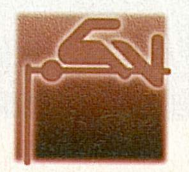


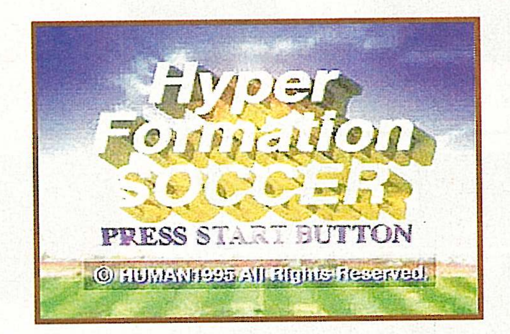






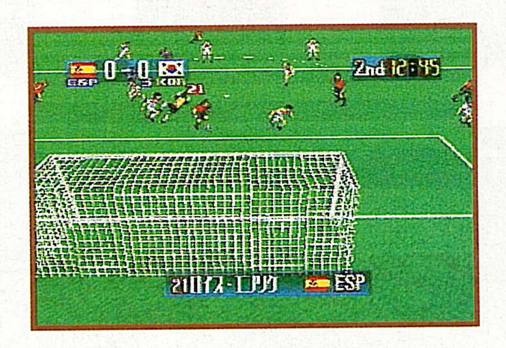
ofreciendo las jugadas desde ángulos realmente increíbles. El diseño de los jugadores recuerda al utilizado en cartuchos como el clásico SUPER SOCCER, con el que también pueden encontrarse algunas similitudes en los lanzamientos de penalties. Se trata de una apuesta por la jugabilidad con la que **Namco** trata de abrirse hueco en un sector muy competitivo, en el que todavía no existe un líder que demuestre absoluta superioridad.

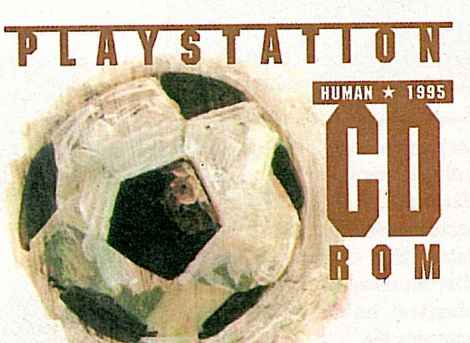


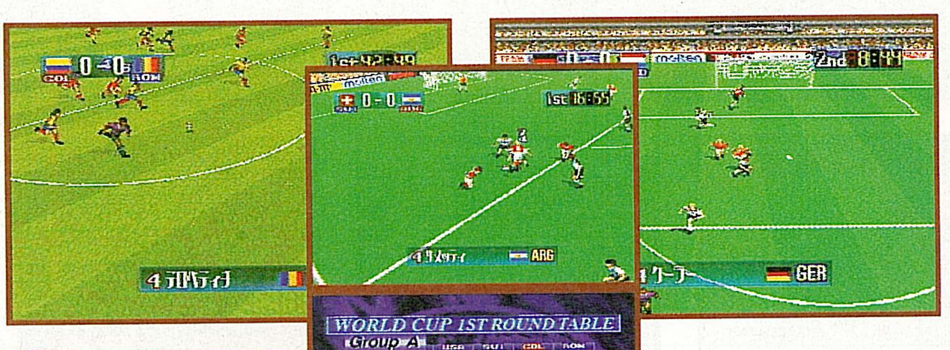




Hablar de **Human** es recordar a una de las compañías clásicas en el género deportivo para los 16 *bits* gracias a sus diferentes versiones del mítico SUPER SOCCER. El filón de este título fue explotado hasta la saciedad, haciendo pequeñas variaciones, inéditas en España, que iban desde la incorporación de cuatro jugadores hasta la inclusión de la Serie A italiana. Con este compacto **Human** parece que quiere subirse al carro de los simuladores de fútbol, utilizando el tirón de su saga de éxitos. Para ello han optado por una concepción que rompe totalmente con lo que nos tenía acostumbrado. Los gráficos de los jugadores son más estilizados, y, además de la clásica perspectiva real, ofrece una isométrica y otra lateral. Para completar la oferta visual, se incluyen varios ángulos aplicables a las tres cámaras mencionadas que permiten ampliar o reducir el tamaño de los jugadores. Entre sus opciones hay que reseñar el editor de jugadores y la posibilidad de disputar un mundial. El juego se centra en selecciones nacionales, lo que nos puede hacer pensar en su más que probable futura aparición en nuestro mercado.







HYPER FORMATION SOCCER



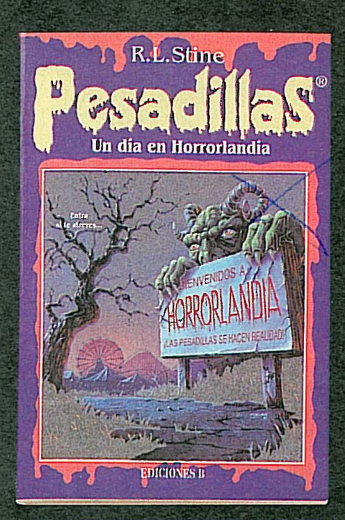


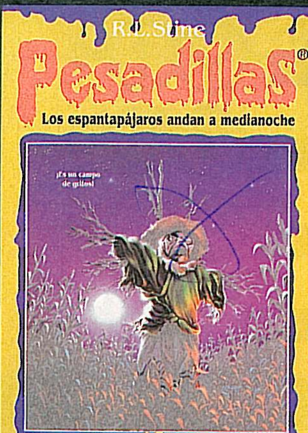


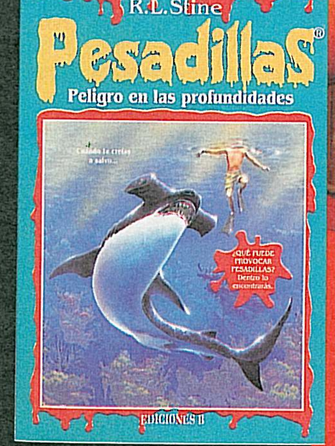


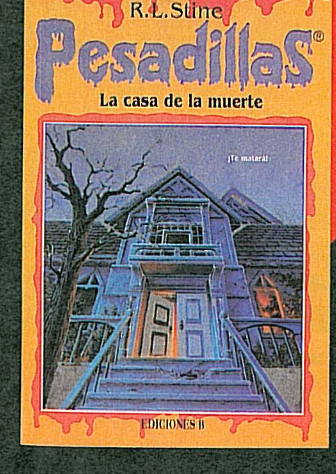


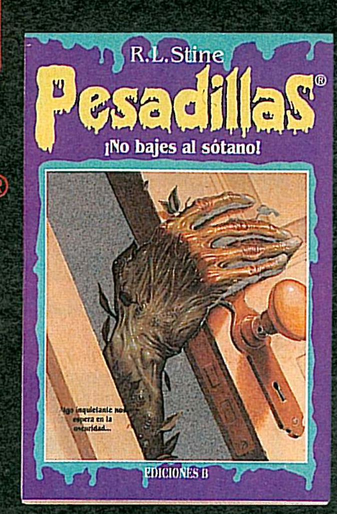
COLECCIÓN
Pesadillas®
¡UNOS LIBROS DE MIEDO!

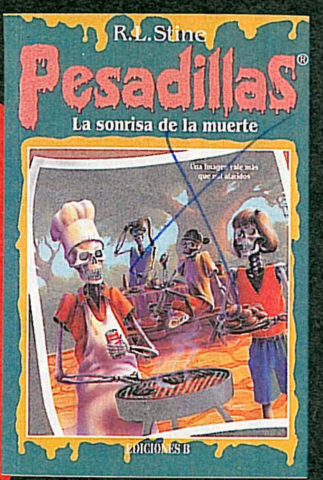


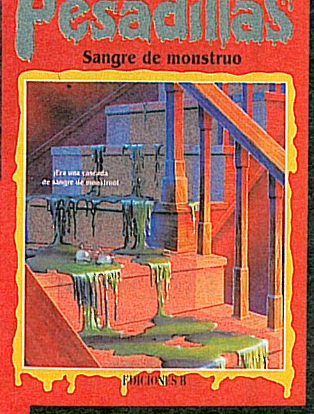


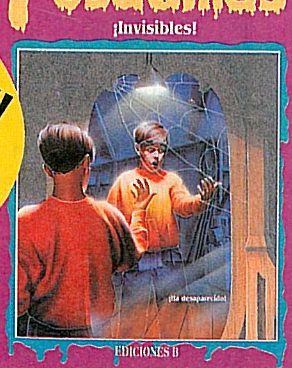




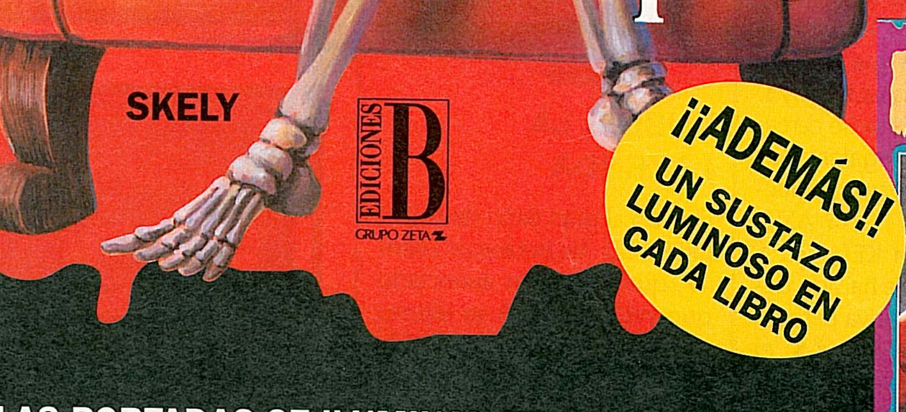










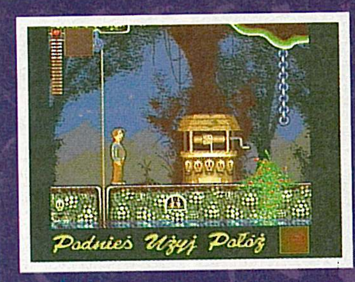


LAS PORTADAS SE ILUMINAN EN LA OSCURIDAD
CÁRGALAS ANTES ACERCÁNDOLAS A UN FOCO DE LUZ

AMIGMANIA

Coordinado por
THE PUNISHER

SIN FRONTERAS





LA FIEBRE DEL AMIGA LLEGA A TIERRAS POLACAS

Los paises del este de Europa siempre han ido un paso atrás en lo que a tecnologia «jugona» se refiere. Por eso, nadie se extrañó cuando Escom, después de comprar Commodore, dijo que iba a relanzar el Commodore 64 en estos paises. Ahora, y con el motivo de la llegada del Amiga 1200 a Polonia, multitud de compañías empiezan a realizar sus primeros pinitos en el mundo de los videojuegos. Aquí teneis dos de las primeras producciones de nombre GATE 2 FREEDOM y PRAVO KRWI, dos juegos no muy brillantes pero con buenas intenciones.

CEREALES RICOS EN CALCIO Y CHIPS

Está claro que en paises como Alemania hay más *Amiga* que orientales en Japón. Para muestra, la promoción que ha realizado la multinacional **Kellog´s**. Esta famosa empresa de cereales ha decidido regalar a los consumidores de sus productos el juego TONY AND FRIENDS FROM KELLOG´S LAND. Este arcade ha sido desarrollado en exclusiva para dicha marca por **Factor 5**, el equipo responsable de TURRICAN. Esta promoción sólo está disponible, por desgracia, para los «Amigueros» teutones.



VUELVE LA LEYENDA

Debido al gran éxito de ALIEN BREED 3D, los británicos **Team 17**, que ya habían anunciado que WORMS sería su ultimo juego para *Amiga*, han decidido volver a apoyar este fantástico ordenador. Su proxima producción será un disco de niveles para ALIEN BREED 3D.

LOS CINCO 95

Juego	Género / Compañía	Nota
SUPER SKIDMARKS	CONDUCCION • ACID	92
ALIEN BREED 3D	SHOOT´EM-UP • TEAM 17	91
SHADOW FIGHTER	BEAT´EM-UP • GREMLIN	90
BANSHEE	SHOOT´EM-UP • CORE	92
WORMS	ESTRATEGIA • TEAM 17	94

NOVEDADES



HILLSEA LIDO

Vulcan Software, siguiendo la estela de THEME PARK, nos trae este juego de simulación en el que deberemos gestionar un terreno en primera línea de playa.



WHEELSPIN

¿El sucesor de SKID MARKS? A lo mejor, pero lo que sí está claro es que esta producción de Black Legend nos brindará el placer de la conducción a gran velocidad.



SSFII TURBO

Después de dos fallidos intentos por parte de US Gold, Gametek es la encargada de trasladar la leyenda a tu Amiga en una conversión que se anuncia espectacular.

Y ADEMAS

- BREATHLESS • GLOOM DELUXE • ZEEWOLF 2 • CITADEL • DUNGEON MASTER 2 • SIMON THE SORCERER 2 • WATCHTOWER • TINY TROOPS • ALIEN BREED DATADISK

Este mes, y con motivo de las fiestas navideñas, os traemos una sección repleta de nuevos lanzamientos. Para el siguiente numero os reservamos grandes sorpresas. Recordad que aparte de la carta a los Reyes Magos debéis mandarnos alguna a nosotros. ¡Feliz Año Nuevo, Amigueros!



NOTICIAS



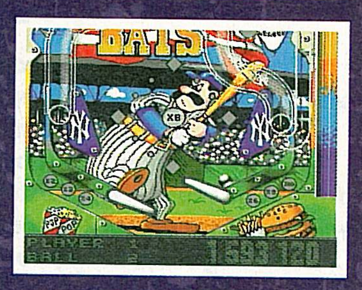


LOS REYES DEL SALON INVADEN EL AMIGA



Uno de los géneros con mayor éxito entre los usuarios de nuestro ordenador es, sin duda, el de los pinball. La verdad es que en estas fechas tendremos «flipers» hasta en la sopa. Por orden de calidad son PINBALL ILLUSIONS de Digital Illusions, OBSESSION de Unique Development, THOMAS THE TANK ENGINE de Alternative, orientado para niños, y el esperado PINBALLMANIA de Spidersoft, que nos ha defraudado un poco.





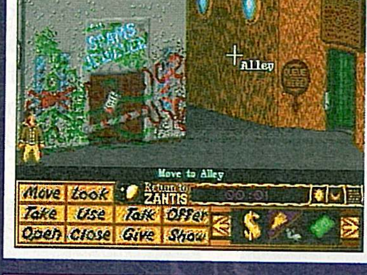
EL ARTE DE NUESTROS LECTORES

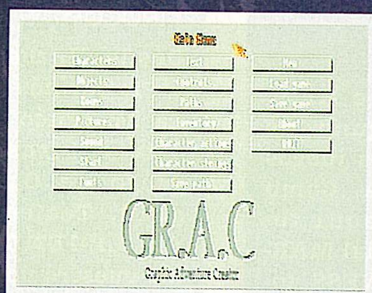
Para que luego no digáis que mandarnos cartas no sirve de nada, aquí tenéis el estupendo dibujo con aires orientales que nos manda **José Manuel Pérez**, desde Barcelona. Con ello nos hacemos eco del estupendo talento que tienen algunos usuarios para los gráficos y el sonido. Si queréis ver vuestros dibujos publicados en nuestra sección, o tenéis algún tipo de habilidad tanto gráfica como de cualquier tipo, mandadnos vuestros trabajos a la redacción de la revista. Seréis recompendados con algunas sorpresas que aún no podemos revelar.



G R A C

EMULANDO A LOS GRANDES AVENTUREROS





Seguro que entre vosotros hay mucha gente que ha pasado horas y horas delante de su ordenador rompiéndose el «coco» para avanzar en alguna aventura gráfica. ¿Os imagináis poder crear vuestras propias aventuras? Pues bien, F1 Licenseware está distribuyendo el GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, un intérprete para desarrollar aventuras que es una mezcla de un programa similar que existió en Spectrum con el lenguage de programación AMOS. Con él podréis crear juegos de calidad comercial como el que veis arriba. Su único punto débil es que el personaje central no tiene scaling al andar, y que no podremos controlar más de un personaje por aventura.

¿DONDE ESTAN LOS AMIGAS?

Esta es la pregunta que os estaréis haciendo si alguien de vosotros ha intentado encontrar algún *Amiga* en las tiendas de informática y grandes almacenes. La respuesta es simple: los ingleses se han quedado con la primera producción de la factoría para vender allí. Con un poco de suerte, para Navidad o Reyes estarán por fin en todas nuestras tiendas.

EL PODER DEL POWER AMIGA

Buenas noticias: sí habrá un ***Amiga*** intermedio entre el ***1200*** y el ***4000T***. Este será un ***1200*** con *68030, CD-Rom* y disco duro. Además, las placas para transformar el ***1200***, aún sin un nombre en concreto, y el ***4000*** en ***Power Amiga*** estarán disponibles en primavera. Los ***Amiga*** de nueva generacion para el próximo verano.





BLITZ BASIC

*Querido **Punisher**, somos unos «amigueros» de toda la vida y tenemos una serie de preguntas que hacerte: ¿Para qué **Amiga** saldrá el NBA JAM TOURNAMENT EDITION? ¿qué sabes del futuro **Amiga** con chip procesador RISC?, ¿quién y cuándo traerá los **Amiga** a España? Y, finalmente, ¿en qué fecha estará disponible la ultima versión del BLITZ BASIC COMPILER?.*

José Manuel Perez (Barcelona)

Este fantástico juego de baloncesto estará disponible para enero de la mano de **Acclaim**. En cuanto a los ***Power Amiga***, sólo tienes que leer las noticias de ésta tu sección. De la distribución de los nuevos ordenadores se está encargando **Pixel Media**. Su teléfono de información es el 979 700 500. Para finalizar, la ultima versión del BLITZ BASIC, estará disponible desde diciembre en Inglaterra, y es distribuido por **Guildhall Leisure.**

IMPRESORAS

*Tengo un **Amiga 500** con la Rom 1.3. También me compré una impresora **Olivetti** de inyeccion de tinta. Al imprimir no me salían más que caracteres extraños. Después de probar sin éxito todos los drivers que venían con el sistema, me dirijí a unos almacenes para preguntar qué impresora era compatible con **Amiga**. Allí me dijeron que ninguna lo era, ¿qué modelo puedo conectar a mi **Amiga**?*

Sergio Galindo (Granada)

Es bastante lamentable que en la mayoría de tiendas se queden con cara de «poker» al mencionar el ***Amiga***. Desconocen que en el ***Amiga*** puedes conectar cualquier impresora. Sólo necesitas el *driver* apropiado. Es muy posible que si la impresora es muy nueva no funcione con los *drivers* que tiene tu sistema operativo. Para localizar los apropiados llama a **Infotek**, una tienda en Córdoba que distribuye ***Amiga***. Su teléfono es (957)68 21 68.

ALIEN BREED 3D

*Hace unos días que compré el juego ALIEN BREED 3D para mi **Amiga 1200**, y tengo un problema en el tercer nivel del juego. Al llegar a un túnel larguísimo bajo el agua unos demonios redondos me fríen a balazos. No sé como matarlos porque no tengo armas suficientes. Además, a veces cuando estoy en el agua, me matan sin ningún motivo aparente. ¿Sabes alguna manera para acabar con los demonios?*

Prudencio Palomares (Barcelona)

Pasar ese nivel requiere la siguiente táctica: antes de entrar en el túnel, en una de las esquinas encontrarás un agujero en el que debes entrar agachado. Ahí está el arma que necesitarás más adelante. Una vez en el túnel, y con mucha calma, utiliza el arma que dispara granadas y desde lejos elimina uno a uno los demonios. Al final del pasillo está la salida, allí tendrás que pulsar dos interruptores rápidamente para abrir la puerta al otro nivel.

EL CLASICO



MARBLE MADNESS

Electronic Arts, realizó algunos de los mejores juegos de Amiga. Como muestra aquí tenéis el genial MARBLE MADNESS, todo un clásico cuyos espectaculares gráficos y sonido hacian que fuese casi idéntico a la recreativa del mismo nombre.

AMI TRUCO

VIROCOP

Desde Barcelona un lector nos manda un truco para este interesante juego de Graftgold. Teclead «I AM LEGEND» como vuestro nombre al arrancar el juego. Con los siguientes passwords accederéis al quinto nivel: BVRKTKH, LJDKGP, BVFSJLP y BVNSHDT.



AMIGA REVIEW

¡¡MUERE GUSANO!!



En Junio del 93 la revista AMIGA FORMAT organizaba un concurso entre sus lectores consistente en hacer un juego. Fue entonces cuando un joven talento de la programación mandó a las oficinas de dicha publicación un juego llamado TOTAL WORMAGE. La calidad de este título sorprendió tanto a la redacción que decidieron enseñarlo a las distintas compañías. Finalmente fueron Team 17 los que compraron el juego al chaval. Dos años y medio despues, y por medio de Ocean, esta compañía lanza el juego en todos los formatos existentes de consola y ordenador. WORMS es una astuta mezcla de dos conceptos de juego conocidos, como son el de los LEMMINGS y el famoso juego de los tanques ARTILLERY, sólo que mucho más divertido y dinámico. La multitud de opciones y su fenomenal sonido hacen de éste el juego ideal para estas fechas navideñas.

A 500

WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	2
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

81	GRAFICOS
89	SONIDO
—	MUSICA
96	JUGABILIDAD

GLOBAL 94

WORMS es un claro ejemplo de como un juego gráficamente simple puede llegar a ser una obra maestra. Team 17 ha logrado una vez más crear una joya. ¡Seguid así muchachos!

...Y LLEGO EL MSX

Pasados ya catorces meses desde la primera aparición de esta sección en la revista, hemos considerado que ya era hora de recordar algunos de los títulos más carismáticos que pasaron por el estupendo mundo de los MSX. En breve otros sistemas se unirán a la plantilla en pro de una sección que cada día sea más rica y variada.

El gran número de cartas que hemos recibido solicitándonos *retroviews* sobre algunos títulos de ***MSX*** nos ha hecho comprender el interés que dicho ordenador despierta entre los usuarios más veteranos. Algo que en cierto modo resulta comprensible, ya que en el ***MSX*** se sitúa, posiblemente, el comienzo de los actuales sistemas de videojuegos, sobre todo en lo que a compañías niponas se refiere. De hecho, compañías clásicas como **Konami** gestaron su impresionante palmarés, además de en el campo de las ***coin-op***, en el mundo del ***MSX***. Su saga CASTLEVANIA (VAMPIRE KILLER en ***MSX***) es uno de los mejores ejemplos que se pueden presentar. Para ir abriendo boca, hemos elegido una serie de juegos deportivos que, por un motivo o por otro, nos han parecido merecedores de aparecer en estas páginas. USAS, YIE AR KUNG FU, SPACE MAMBOW, LEMANS 2, ASHGUINE, ANTARCTIC ADVENTURE o KONAMI´S BOXING son algunos de los títulos cuyas pantallas aparecen en esta primera página de las *retroviews* de este mes. Todos ellos aparecerán con el tiempo en esta sección, ya sean de ***MSX*** o ***MSX2***, aunque queremos recordar que el resto de formatos, tanto ***Spectrum*** como otros que se incorporen en los próximos meses, seguirán teniendo cabida en este lugar reservado para el recuerdo. El mes que viene ya veremos lo que recordamos. Mientras tanto, espero que disfrutéis con los tres títulos que os hemos preparado. Practicar un poco de deporte casero nunca viene mal en estas épocas de frío y nieve.

J.C. MAYERICK



HYPER SPORTS contaba con tres únicas pruebas disponibles: salto de trampolín, cama elástica y plinton, esta última tomada de la *coin-op.*

Ciclismo, pértiga, triple salto y una extraña prueba sobre hielo eran las cuatro pruebas que podíamos encontrar en HYPER SPORTS 3.

COMPAÑÍA: Honami
AÑO: 1984/1986
PAÍS: Japón
SOPORTE: MSX

HYPER SPORTS

HYPER SPORTS es, posiblemente, uno de los títulos deportivos que más carisma posee. El indiscutible éxito que éste cosechó en los salones recreativos le llevó a ser adaptado para los principales sistemas domésticos, cuyas mejores versiones fueron, sin ninguna duda, las correspondientes a *MSX*. Gráficamente eran las más parecidas, aunque su mayor defecto se encontraba en el escaso número de pruebas con que cada una de las partes contaba. Así, entre las tres partes que comentamos en esta ocasión (otros pseudo-HYPERSPORTS aparecieron con el reclamo de importantes pruebas deportivas), no se suman más que diez modalidades distintas, un número muy escaso si tenemos en cuenta que entre la segunda y tercera parte hubo dos años de larga espera. La dificultad, por otro lado, tampoco era excesiva, por lo que no resultaba excesivamente complicado el finalizar cada una de las partes con marcas casi insuperables. En fin, pequeñas maravillas que nos permitían disfrutar de las *coin-op* de más éxito del momento en nuestra propia casa, un lujo poco extendido entonces.

En HYPER SPORTS 2 contábamos con las pruebas de Tiro, Tiro con arco y Halterofilia, pruebas que sí aparecían en la máquina original creada por Konami. La similitud entre éstas pruebas y las originales es, como se puede comprobar, prácticamente total.



Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

HOLE IN ONE PROFESSIONAL

COMPAÑIA: Hal
AÑO: 1986
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

Lo que os presentamos en este momento es, ni más ni menos, que la segunda parte de un título que llegó a aparecer incluso para ***Super Nintendo***, el conocido HOLE IN ONE GOLF. El título, programado originalmente por **Hal** (creadores del simpático KIRBY), mostraba una calidad gráfica pocas veces vista en aquella época, permitiendo lujos como la elección del campo en el que disputar el partido y distintos niveles de dificultad, así como una revolucionaria opción que nos permitía construir nuestros recorridos con un poco de imaginación y un mucho de paciencia. De la primera parte de este título os ofrecemos también un par de pantallas (HOLE IN ONE), queriendo destacar, por último, la excelente jugabilidad de este título, que aún hoy sigue intacta.

KONAMI´S SOCCER

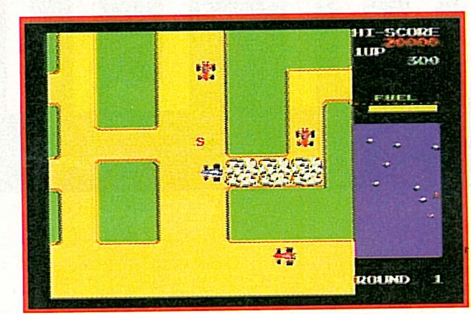
COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1985
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

Uno de los primeros juegos que las compañías japonesas dedicaron al deporte rey era este KONAMI´S SOCCER, un título que, en determinados aspectos, sentó las bases de lo que posteriormente serían los juegos de fútbol. Para empezar hacía especial hincapié en la jugabilidad, aspecto que conseguía altas dosis de diversión a costa de un sistema de juego mucho más sencillo, aunque las técnicas de programación por aquellos días tampoco daban para muchos alardes. Por otro lado, incorporaba la opción de tanda de penaltis, un aspecto del deporte rey que siempre ha cautivado de una forma especial a los aficionados a dicho deporte. Por último, KONAMI´S SOCCER nos permitía elegir la indumentaria de los equipos, una opción no excesivamente original pero sí muy agradecida por cualquier usuario. En fin, quién sabe si el genial INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER de ***Super Nintendo*** habría sido el mismo de no gestarse este KONAMI´S SOCCER.

Año nuevo, vida nueva y, por qué no, consola nueva. Los Reyes Magos pueden ser los mejores aliados para trasladarnos al maravilloso mundo de los 32 *bits*. Oro, incienso, mirra y, por qué no, videojuegos. Estoy seguro que al Niño Jesús le hubiera gustado más una consola que los regalos que le trajeron los Reyes Magos. Escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿Hacia dónde van los juegos de las nuevas tecnologías? Los aficionados a los videojuegos de toda la vida, o los no tan veteranos, echan de menos los juegos «de corte clásico». Asistimos a una interminable representación del potencial de las nuevas consolas en forma de simuladores hiper-realistas, con interminables planos de scroll y exquisitas rutinas gráficas. Echamos de menos aquellos juegos de 8 bits que, con apenas un plano de scroll y algunos sprites flickeantes en pantalla, eran capaces de proporcionarnos diversión a raudales. Animamos desde aquí a las compañías a que se dejen un poco de tanta vistosidad y nos preparen juegos de los de siempre, plataformas o shoot´em-up, que nos devuelvan el encanto de las primeras producciones de la historia de los videojuegos.



POCO DINERO

Qué tal, **Scope**? Soy el más vivo ejemplo de la crisis económica que vive nuestro país, es decir, no tengo ni un duro. Así que, lo de las nuevas consolas, déjalo para otro día y contéstame, por favor, a estas preguntas sobre mi ***Super Nintendo***.

*1) De la serie barata de **SNES**, aconséjame los cinco mejores juegos.*
2) Tengo el DONKEY KONG COUNTRY, ¿me aconsejas su segunda parte teniendo en cuenta que la primera la tengo?
3) El EARTHWORM JIM 2 tiene casi tanta puntuación como el DONKEY 2, ¿por qué no es tan famoso?
4) Me voy a comprar un juego de fútbol, ¿cuál es el que más te gusta, SOCCER SHOOT-OUT o INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER?, ¿por qué?

Marcos Almendros, Madrid

Estas son mis respuestas: 1) MARIO KART, MAGICAL QUEST, PLOK, PILOTWINGS, F-ZERO.
2) Totalmente sí. Es mucho más activo y menos lineal que la extraordinaria primera parte.
3) Aparte de la campaña de publicidad, las renderizaciones de DONKEY hacen de este juego un punto y aparte dentro del catálogo de juegos de ***Super Nintendo***.
4) Lo he dicho alguna vez, mi preferido es SOCCER SHOOT-OUT porque este cartucho es el fútbol en esencia, la jugabilidad más magistral de la historia.

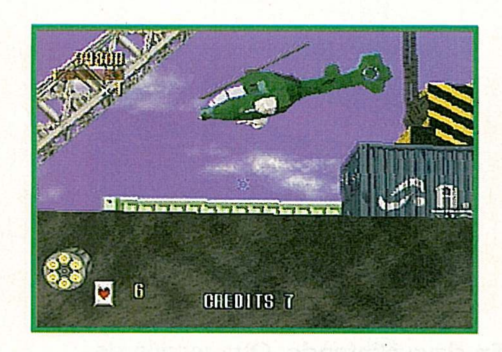
DAYTONA O SEGA RALLY

*Me he decidido a comprarme una **Saturn**, y tengo las siguientes dudas:*
1) ¿Me compro DAYTONA o me espero al SEGA RALLY?
2) ¿BUG o CLOCKWORK KNIGHT?, ambos tienen casi la misma puntuación.
3) He podido jugar al VICTORY GOAL en una tienda, y me parece que no tiene muchas variantes de juego, ¿es esto cierto?'
4) ¿Hay algún otro juego deportivo recomendable?
*5) Entre los juegos de **Saturn** convertidos de recreativa, cuál es el que más se parece a la máquina original.*



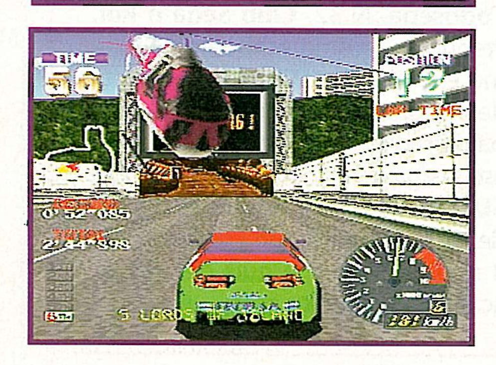
Mariano y Octavio Uriol, Madrid

DIRECTA



Enhorabuena por tu decisión. 1) Aunque DAYTONA es un buen juego está bastante peor hecho. Si tienes paciencia, espérate al SEGA RALLY, una obra maestra contemporánea.
2) A mi me parece mucho más original y divertido el BUG.
3) Para nada, tiene muchas posibilidades de juego.
4) El NBA JAM.
5) VIRTUA COP es el arcade, ni más ni menos.

PLAYSTATION



***S**aludos a todos los usuarios de **PlayStation**. 1) Hace tiempo que oí hablar de la conversión de ACE DRIVER para mi consola, ¿qué se sabe de este juego?*
2) ¿SEGA RALLY saldrá alguna vez para mi consola, a pesar de ser de la compañía rival?
*3) ¿No hay ningún juego de rol de **Square** en preparación?*
*4) ¿Podré conectarme a **Internet** con mi consola?*
*5) ¿Es imposible que en **PlayStation** se puedan aplicar entornos multimedia como el VIDEO CD?*

Juan Matarranz Aladrén, Pozuelo

Saludos también para tí. 1) Se ha retrasado, pero en su lugar tienes el RIDGE RACER REVOLUTION, una especie de remix con nuevos circuitos del clásico de **Namco**.
2) No, es una licencia exclusiva de **Sega** que jamás será cedida a la competencia.
3) De momento sólo ha salido ARC THE LAD, programado por un grupo de **Square**.
4) De momento sólo ***CDi*** (en escasas semanas) y ***Saturn***, tienen previsto conectarse a **Internet**.
5) La consola está preparada, sólo hace falta que alguien se decida a comercializar una tarjeta MPEG.

EL TERMOMETRO

MUY CALIENTE:

- Las cifras de ventas de Saturn y PlayStation, más positivas de lo esperado según las propias compañías
- Los nuevos juegos de Saturn. Ahora sí.

TEMPLADO:

- Mega Drive, que no tiene nada para enfrentarse a DONKEY KONG COUNTRY 2 y MARIO WORLD 2

FRIO:

- EL TETRIS 2, para un juego de NES que aparece, va y nos sale rana.
- De Master System mejor ni hablar.

DEPORTES

***H**ola Scopeto, tengo una **Mega Drive** y sólo dos preguntas: 1) ¿Cuál es mejor simulador de fútbol y baloncesto para mi consola?*
*2) ¿Va a salir algún juego para mi consola con el chip de apoyo **SVP**?*

Alexandre Bujón Raposo, La Coruña

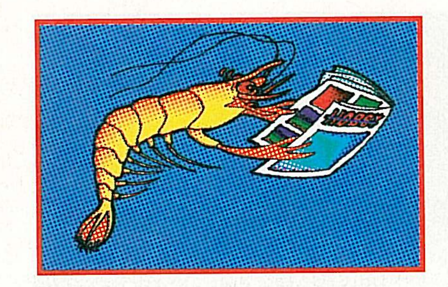


Alejandreto, espero que mis respuestas te sirvan para algo. 1) SENSIBLE SOCCER, cómo no, y FEVER PITCH y TOTAL FOOTBALL como *outsiders*.
2) **Sega** primero nos anunció que sí, pero visto el tiempo que ha pasado y que de momento no nos ha llegado ninguna noticia al respecto, yo apostaría a que nunca más va a utilizarse el ***SVP*** en un juego de ***Mega Drive***. De todas formas, **Sega** nunca deja de sorprendernos con su política de lanzamientos para sus consolas de 16 y de 32 *bits*.



UNA DE GAMBAS

Por el SUPERGOLFO

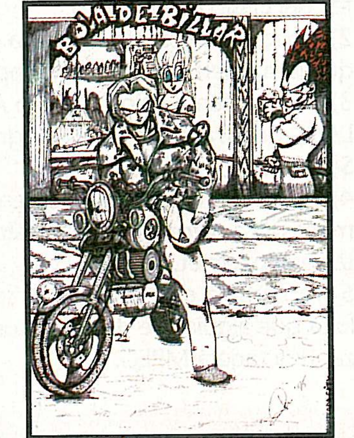


Cada vez estoy más harto de vosotros. Nadie me insulta, ni se acuerda de mis parientes cercanos, ni siquiera un breve desprecio. Lo único agradable que recuerdo es un tío que me comparó con un redactor pringuel de Hobby. Eso si que es un insulto. Bueno troncos, dadme más caña... y más gambas. AVISO: El mes que viene estoy pensando en iniciar un consultorio que rivaliza con el del botarate de THE SCOPE. Espero vuestras preguntas, incluidas las que me pidan trucos.

GAMBA DEL MES

HOBBY, EL SENSOR Y SUS PAJAS

Hobby Consolas. N.51, pag 9. Sección **El Sensor**. «No molan otras revistas que se dejan los ojos buscando los fallos de la competencia y no se dedican a corregir los suyos». Respuesta de **H.C.** «es como eso de ver la paja en el ojo ajeno y no ver la viga en el propio»
SUPERGOLFO: Las huestes del hortera del **Amalillo**, también conocido como **Bubba** (el de las gambas de FORREST GUMP) pasan, por fin, al contraataque. Es muy fácil decir que el prójimo tiene fallos y no poner pruebas. Os pido, queridos seres lamentables y churriguerescos, que me ayudéis en la busca de la gamba en **SUPER JUEGOS**, y os dejéis de lanzar afirmaciones al viento. Si yo digo que el **Cacerolo**, la **Teniente Chaplin**, etc...son unos incompetentes, os doy pruebas de ello. Si vosotros decís lo mismo de los pringaos de mis compañeros, dadme ejemplos y os creere a pies juntillas. Ah!, las gambas tipográficas no me valen, que ya se por donde vais, listillos.
Por otra parte, en esa misma sección leemos: «No mola que haya desaparecido la revista **HI-TECH**: era la mejor del mercado». Respuesta de **H.C.** «quizas se adelantó a su tiempo».
SUPERGOLFO: Que la desaparición de **HI-TECH** no mole, estoy de acuerdo, porque ahora su competencia más dura, **DON MICKEY**, se queda con todo el mercado. Además, sin duda era la mejor del mercado, ya que sus reflectantes contraportadas hacían las delicias de los motoristas, guardias de tráfico nocturno y las mujeres de vida fácil. ¿**HI-TECH** adelantada a su tiempo? Bueno, sí. La verdad es que nuestras previsiones eran que cerrara en enero, y se adelantó dos meses...



Jordi Barrientos

GAMBA DE FERIA

NINTENDO NIDEA Y TODOSEGAMBA

Antonio García Díez, un ser aventajado en eso de la búsqueda de gambas (aunque un poco pijo, pelota y zascandil) nos envía un par de gambas de las revistas más cucas de **Hobby Presfiniquito** («aunque curres hasta morir, no dudes que te van a despedir»).

Nintendo Acción. En clave Nintendo. Otra sección de trucos chorra. CASTLEVANIA X, pag. 67. En el recuadro de la fase 5 dice: «..., rescatando las 2 mujeres del juego, tu chica y tu madre...»
SUPERGOLFO: Al parecer, el bueno de Ritcher era, según ellos, una especie de Duque de Feria, ya que «su chica» es en realidad su hermana, y «su madre» es la novia. Además, ¿es que no saben leer inglés?, digo esto porque cuando rescatas a la novia en la fase 5, lo primero que te dice es «Ah!, my love», o algo así. Por cierto, en ese mismo número hay dos trucos, uno de WARIO LAND y otro de THE MASK. El primero ha salido un montón de veces y el segundo en dos meses consecutivos. Nada más...y nada menos.
Todosega, N.32. **Club Sega´n Rol**. Pregunta, «¿cómo acabo con el último´enemigo de SOLEIL». Respuesta del monóculo en pompa **Sir Archibald Bradley**, «Has tenido suerte, y en estas páginas encontrarás la solución».
SUPERGOLFO: Se nota que el inútil del **Sir Vientre** ese curra una vez cada 3 meses, porque la guía del SOLEIL acabo dos números antes.

LO QUE EL OJO NO VIO

EL MES DE SUPERJUEGOS

Este mes es un mes feliz y grande. Mis compañeros y sin embargo enemigos han cometido tal cantidad de gambas que da gusto lo rápido que voy a hacer la sección este mes. La verdad es que la mayoría son tipográficas, que no molan tanto como las de **Hobby**, que son de conceptos. En fin, a ver si **The Elf** ficha a algún pobre infeliz de **Hobby** (recomiendo a **Yen**) para añadir un poco de humor a esta revista, y encuentro alguna gamba que demuestre que de consolas no tienen ni idea.
De todas formas, comienzo con las gambas:
SUPERJUEGOS Nº44, pag. 22. «El nuevo sistema operativo de desarrollado por **AM2** permite unos resultados que hasta hace poco tiempo resultaban impesables»
SUPERGOLFO: Está claro que al «cutix lunar» **Mayerick**, responsable de esas páginas, le ha salido la vena matri-

monial, y utiliza el mismo modo de hablar de su novia rural. Esperemos que deje de hablar tanto con ella por teléfono, por lo menos desde la oficina.

SUPERJUEGOS Nº44, pag.142. Sección **SUPER TRUCOS**. «MORTAL KOMBAT 3 está siendo el título que más aceptación está teniendo entre los amantes de los juegos de lucha de VIRTUA SOCCER los últimos meses»

SUPERGOLFO: El «greco narigón» **R. Dreamer**, a pesar de sus vacaciones en un monasterio (esto es totalmente cierto) parece que aún no se ha recuperado de las embestidas cenitales (ZERO DELETE) de los frailes. Tanto MORTAL KOMBAT 3 a sus espaldas acaba por destrozar al más pintado, así que por esta vez le perdonamos.

GAMBA CUADRUPLE

EL MAD IDUTIL

Comprendemos que **Mad** haya pedido que su nombre desaparezca del logo de la sección **Game Masters**. Así, quizá la gente se olvide de quién es la persona que hace la sección experta que más «fusila» otras revistas. En esta ocasión, y también en el glorioso número 51 de **Hobby Pluff**, en la página 33, leemos lo siguiente: «velocidades 4 veces superiores a las unidades *CD ROM* de cuádruple velocidad, las más rápidas del momento».

SUPERGOLFO: Este cacerolo no da una. ¿Es que en **EDGE** no habías leído nada sobre el tema? Por si no lo sabes, los lectores CD-ROM de séxtuple velocidad llevan vendiéndose en el mercado más de seis meses, y, por si fuera poco, los de octuple velocidad están ya en el horno. Lee **SUPER JUEGOS** y recíclate en las nuevas tecnologías.

RADIOGAMBA

GAMB 40

Damos la bienvenida a **Manolo** y **Carlos**, dos seres lamentables y carcomidos encargados del programa **GAME 40**. Entre taco y taco (los exabruptos son habituales en este programa, en especial mi amigo Carlitos), estos chicos se han atrevido a lanzar esta exquisita frase en el programa del Domingo 3 de Diciembre (lo tengo grabado): «ACTUA SOCCER y POWER SOCCER, auténtico fútbol americano». Triste pero cierto.

Bueno, chulos de las ondas, os doy la bienvenida de nuevo y os aconsejo que sigáis leyendo **Hobby Consuegras** (en especial **Yen**) y así muy pronto, imbuídos por sus conocimientos, prosa fácil y temperamento bandido, podréis llegar a ocupar los lugares más destacados en mi sección.

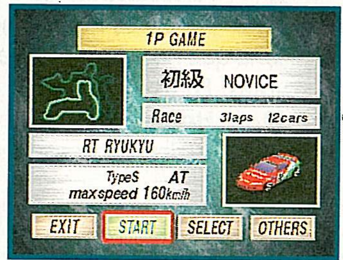


por THE ELF

Un año después de la aparición del genial RIDGE RACER, los programadores de Namco nos sorprenden con una hipotética y mejorada segunda parte que incluye novedades tan importantes como el retrovisor, nuevos circuitos y la posibilidad de conectar dos consolas con el Link-up cable. Los que añoren el pasado que salten a la tercera página de esta sección.

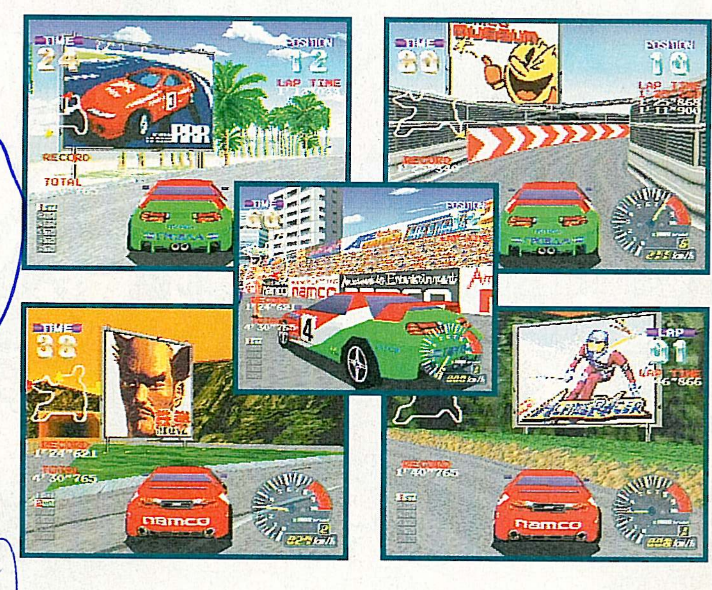
PLAYSTATION
RIDGE RACER REVOLUTION





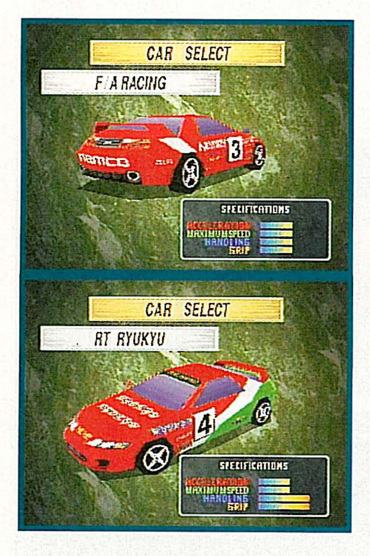
NAMCO
JAPON
CD ROM

Cuando todos los usuarios y admiradores de ***PlayStation*** soñaban con la aparición inmediata de ACE DRIVER o RAVE RACER, los programadores de **Namco** han sorprendido a propios extraños con una nueva edición del mítico RR bautizada como RIDGE RACER REVOLUTION. Esta nueva entrega incorpora sabrosas novedades, como el útil retrovisor que ya tuvimos la oportunidad de ver en RR2, un nuevo y sinuosos circuito con tres configuraciones diferentes y la interesante posibilidad de unir dos consolas con el *Link-up cable* para inolvidables parti-



COCHES

advanced



Los cuatro coches que aparecieron en el primer RIDGE RACER siguen presentes en esta segunda entrega. SI además destruimos todos los 40 marcianos del GALAGA´88 tendremos acceso



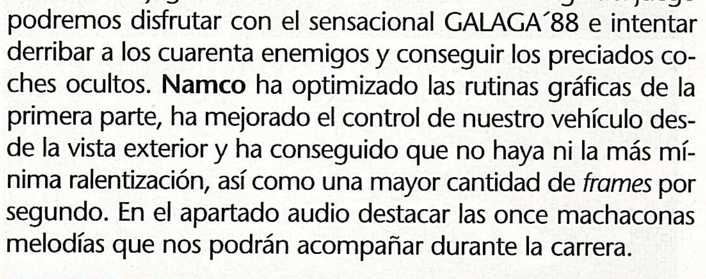
a los demás vehículos. Con los botones L y R y el pad direccional podremos girar y rotar los coches en la pantalla de selección.







das con dos jugadores simultáneos. Durante la carga del juego podremos disfrutar con el sensacional GALAGA´88 e intentar derribar a los cuarenta enemigos y conseguir los preciados coches ocultos. **Namco** ha optimizado las rutinas gráficas de la primera parte, ha mejorado el control de nuestro vehículo desde la vista exterior y ha conseguido que no haya ni la más mínima ralentización, así como una mayor cantidad de *frames* por segundo. En el apartado audio destacar las once machaconas melodías que nos podrán acompañar durante la carrera.



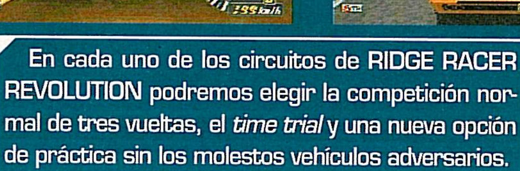












En cada uno de los circuitos de RIDGE RACER REVOLUTION podremos elegir la competición normal de tres vueltas, el *time trial* y una nueva opción de práctica sin los molestos vehículos adversarios.

La mejor forma de tomar contacto con el nuevo y sinuoso circuito del arcade de **Namco.**

El circuito más largo de RRR nos obligará a conducir por estrechos túneles y desfiladeros.

























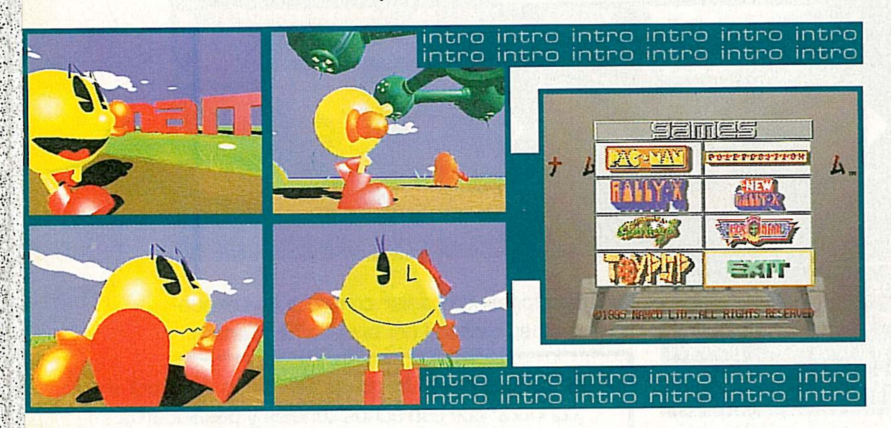
THE REAL GAME MASTER

PLAYSTATION
MUSEUM CLASSICS VOL. 1



NAMCO
JAPON
CD ROM

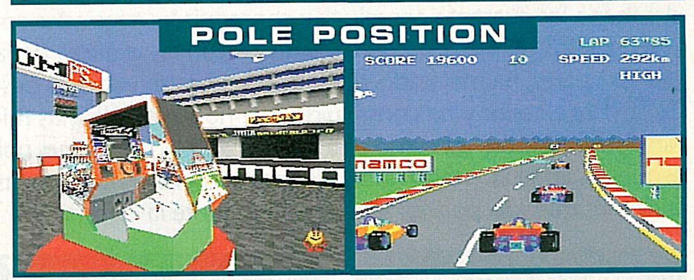
Los amantes del videojuego dejarán escapar un par de lagrimitas al ver esta estupenda colección de clásicos reunidos en un solo CD. **Namco** ha tenido la genial idea de agrupar seis auténticos incunables del calibre de PACMAN, GALAGA, POLE POSITION (gratos recuerdos de mi niñez), RALLY X/NEW RALLY X, BOSCONIAN y el casi desconocido en tierras occidentales TOY POP. Este CD será el encargado de inaugurar una serie de tres volúmenes que irán apareciendo cada tres meses en Japón. Además de disfrutar con estas viejas glorias podremos realizar un viaje virtual al museo del videojuego de **Namco** y conocer datos inéditos de estos seis clásicos. También podremos modificar los *switches* de las placas para obtener ciertas ventajas como si tuviéramos la recreativa en casa. En el segundo volumen aparecerán títulos como XEVIOUS, GAPLUS, MAPPY, CUTIE Q, GROBDA Y DRAGON BUSTER.

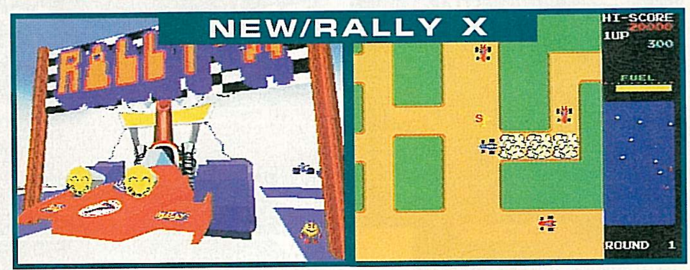




Además de disfrutar con estos seis clásicos podremos realizar un largo paseo por el mítico museo lúdico de **Namco**.



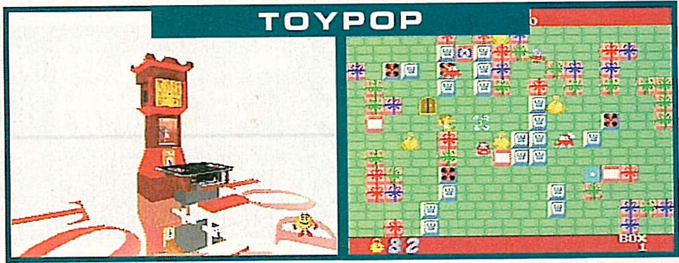




NEW/RALLY X

Esta espléndida colección de seis clásicos protagoniza el primero de los tres volumenes que **Namco** pondrá a la venta en el afortunado país del sol naciente.





UNOS CD-ROM QUE NO TE PUEDES PERDER

¡COLECCIÓNALOS!

Sabrás,
cómo funcionan las cosas

explorarás,
un navío de guerra del siglo XVIII

descubrirás,
todas las partes del cuerpo humano

conocerás,
el mundo de las ciencias y el universo

y aprenderás
el significado de las palabras

DAVID MACAULAY — CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS — Zeta MultiMedia

Mi Primer Diccionario Interactivo, Genial y Alucinante — Zeta MultiMedia

STEPHEN BIESTY — EXPLORA EL BARCO Y CONVIÉRTETE EN POLIZÓN — Zeta MultiMedia

EL CUERPO HUMANO — Zeta MultiMedia

ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — Zeta MultiMedia



Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono **902 23 95 80**





POR R.DREAMER

¡¡Viva Némesis y su nasal ascendencia austro-húngara!! Lo he conseguido. Después de llevar más de dos horas delante del monitor, con los dedos totalmente despellejados por la fricción con el mando, he encontrado la manera de escoger a Sho. Quizá, desde este momento, ya no merece la pena probar más combinaciones. Me sentaré plácidamente a degustar mi Häagen-Dazs con la mirada perdida en el infinito.

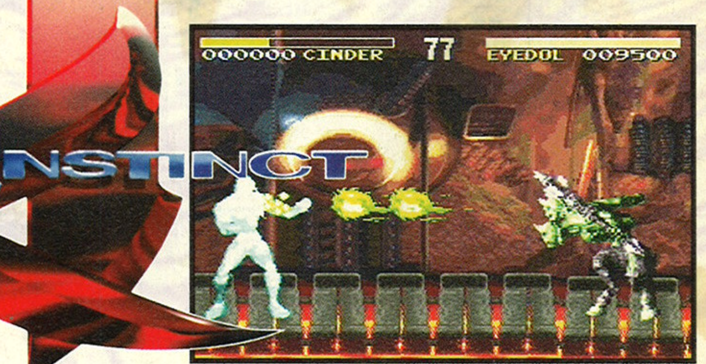
KILLER INSTINCT

SUPER NINTENDO

En números anteriores os mostrábamos como escoger a Eyedol, pero se nos olvidó un pequeño detalle. No enseñaros cuáles eran los espectaculares golpes que este ser empleaba para moler a palos a sus enemigos. En el cuadro están los más demoledores. También tenéis unos cuantos trucos de complemento. EASY COMBO BREAKERS: en cualquier pantalla de VS pulsad ABAJO y START a la vez. SLOWER FIGHTING: mantened pulsado IZQUIERDA en el pad direccional y con los tres botones de patada apretados conseguiréis la opción de SLOW MOTION. TURBO 1, DERECHA y los tres botones de puñetazo. TURBO 2, DERECHA y los tres botones de patada. TURBO 3, IZQUIERDA y los botones de puñetazo.







• • LO QUE FALTABA • •

GOLPES DE EYEDOL

SLOW FIREBALL: ↓ ↘ → PUÑO RAPIDO
MEDIUM FIREBALL: ↓ ↘ → PUÑO MEDIO
FAST FIREBALL: ↓ ↘ → PUÑO FUERTE
CLUB SWING: Carga izda., dcha. y puño fuerte
RAMMING CHARGE: Carga izda., dcha. y puño rápido
STOMP: Izda., y puño medio
RAMMING CLUB: Carga izda., dcha. puño rápido, carga izda. dcha. y puño fuerte
RUNNING CHARGE: Carga izda., puño medio, dcha. y puño rápido
RUNNING CLUB: Carga izda., puño medio, dcha. puño rápido, carga izda., dcha. y puño fuerte
PROYECTILE DEFLECTION: Carga izda., dcha. puño fuerte

BATTLE ARENA TOSHINDEN

PLAYSTATION

• • ESCOGER A SHO • •



Ya está aquí, ya llegó, directo desde las entrañas del B.A. TOSHINDEN, ¡¡Sho!! Primero debéis introducir el código para escoger a Gaia. Si lo habéis olvidado, (os ahorro esfuerzos) es el siguiente: cuando las palabras de la presentación aparecen por el borde de la pantalla pulsad ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, BOTON CUADRADO. El texto se volverá rojo. Ahora situad el cursor sobre Eiji y con ARRIBA pulsado elegidle. Hecho esto comenzad un combate con Gaia, con START pausad el juego para resetear y, de nuevo, mientras las opciones de la pantalla de presentación vuelan hacia su posición introducid la siguiente secuencia IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA y BOTON CUADRADO. Si la palabras de han tornado a colores azules acudid a la pantalla de selección de personaje y, con el cursor sobre Kayin, pulsad abajo y cualquier botón del *pad*. Sho se encontrará bajo vuestro control. Viva yo.

MEGAMAN 7

SUPER NINTENDO

•• PASSWORD ••



Una vez introducido el *password* que aparece en la *review* de **Némesis**, sin apretar L y R, pulsad START y apareceréis justo en la guarida de WILY, con todas las armas, todos lo *items*, y todos los extras de Rush, el perro. Abajo tenéis los golpes del modo VERSUS.



ARROW SLASHER:	↓ ↘ → + Y
BASS BUSTER KICK:	↓ → ↘ + Y
LEG BREAKER:	↓ ↓ + B
BASS SONIC CRUSHER:	→ → + Y

ISS DE LUXE

SUPER NINTENDO

• • MUERDEME • •

En la pantalla de presentación, con el mando del segundo jugador, debéis introducir el truco estándar de **Konami**, que es el siguiente: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A. Este milagroso conjuro transformará al árbitro y los jueces de línea en cariñosos perritos falderos. Divertido al menos.





STREET F. THE MOVIE

SATURN - PLAYSTATION



• • ESCOGER AKUMA • •

Este truco no funciona en *Movie Battle*. En ***Playstation*** pulsad, ARRIBA, R1, ABAJO, L2, DERECHA, L1, IZQUIERDA, R2. En ***Saturn***, ARRIBA, B, ABAJO, Z, DERECHA, X, IZQUIERDA, Y. Debéis ejecutarlo en la pantalla de seleccion de personaje y muy rápido.



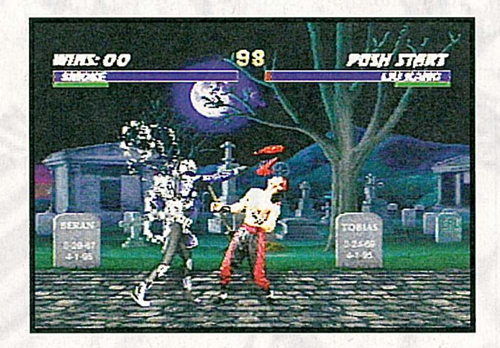
MORTAL KOMBAT 3

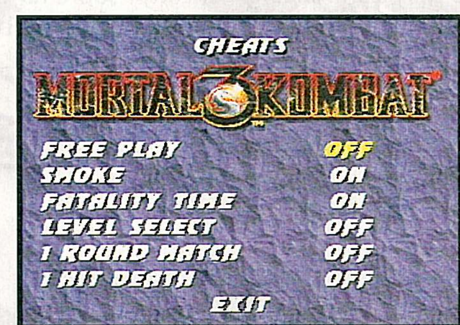
PLAYSTATION

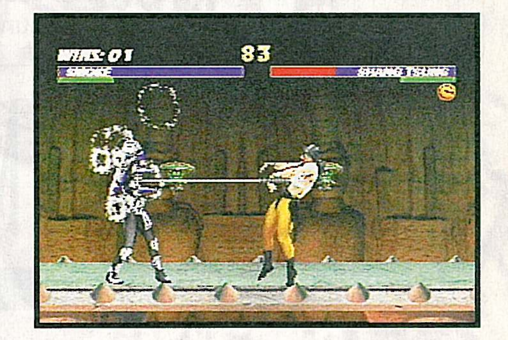
• • SELECCIONAR A SMOKE • •

Para manejar a Smoke rotad el *pad* en el sentido del reloj durante la primera *intro* para acceder a la pantalla de ULTIMATE KOMBAT KODE. Aquí poned el siguiente código DRAGON-MK-DRAGON-GORO-CALAVERA-GORO. Si durante la *intro* pulsáis X, CIRCULO, TRIANGULO, R1, R1, R2, R2, R1, R1, escucharéis a Shao Khan decir «You will never win». Cuando aparece la piedra con el logo MK3 y KOMBAT en rojo, pulsad ARRIBA para acceder a un menú secreto. Aquí activaréis a Smoke, el tiempo infinito para los *fatalities*, la selección de escenario y alguna que otra sorpresilla más. «There's no Knowledge, that is not Power».









SUPER NINTENDO

• • SELECCIONAR A SMOKE • •

En la pantalla de *Copyright* que sale al principio mantened apretados IZQUIERDA y A. Cuando aparece el logo de **Williams** haced lo mismo con DERECHA y B. En la frase «There is no knowledge that is not power», X e Y. Mantenedlos pulsados hasta que el logo MK3 esté en pantalla y Smoke caminará hasta el centro de la pantalla. Si os situáis en el menú principal, START-OPTIONS, e introducís ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, A, B, A conseguiréis *Kool Stuff*, un submenú. Con SELECT, A, B, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA se añade una nueva opción *Kooler Stuff*, que incluye seleccionar a Motaro. Y finalmente, con X, B, A, Y, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, obtendréis un menú llamado *Scott's Stuff*. Aquí podéis activar a Shao Khan.

Smoke es capaz de desvanecerse y aparecer junto a su oponente para atizarle un demoledor uppercut.

MEGA DRIVE

• • SELECCIONAR A SMOKE • •



Este personaje oculto no podía faltar en la versión para Mega Drive. Prestad atención y será vuestro.

Cuando escuchéis el *gong* en la pantalla negra con MK3, pulsad A, B, B, A, ABAJO, A, B, B, A, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA. Shao Khan dirá «Smoke» y ya tendréis al personaje para elegirlo. Introducid los siguientes códigos en la pantalla START-OPTIONS, A, C, ARRIBA, B, ARRIBA, B, A, ABAJO para *Cheats*. Con B, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO, C, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, obtendréis el menú *Secrets*. Si pulsáis C, DERECHA, A, IZQUIERDA, A, ARRIBA, C, DERECHA, A, IZQUIERDA, A, ARRIBA accederéis a *Killer Codes*. Con A + C, pulsáis START y entráis en el modo *Endurance*.

SHINOBI LEGIONS

SATURN

• • UNA PASADA • •

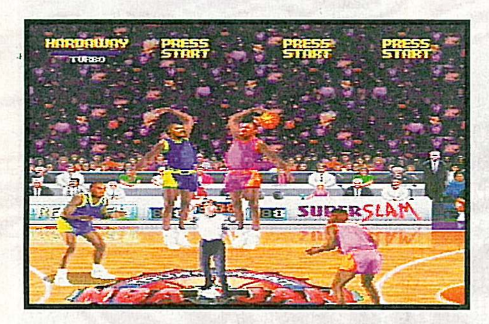


Para conseguir 999 *shurikens* acudid al menú de opciones, apretad simultáneamente L y R y pulsad C, A, B. Si queréis empezar el juego con 99 vidas introducid el siguiente código en la pantalla de presentación: START en la primera presentación, ahora iluminad *Game Start* y pulsad A, Z, B, Y, C, X, START. Aunque siempre puede haber algún «listillo» que prefiera visitar todos los niveles sin ningún esfuerzo. Para esto comenzad un juego, pausadlo y pulsad A, B, A, B, C. Veréis que aparece un número en la esquina inferior izquierda. Ese número os llevará a la fase en la que deseéis demostrar vuestras habilidades «Ninjas».

NBA JAM TOURNAMENT

PLAYSTATION

• • CODIGOS DE INFARTO • •



El humor unido a uno de los juegos deportivos más jugables.

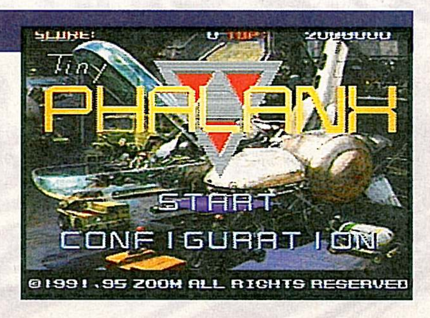
En la pantalla de VS, cuando habla el comentarista, introducid los siguientes códigos. La diversión está asegurada.

Porcentaje: ↑ ↑ ↓ ↓ ▲
Cabezones: ▲ □ X ◯ ▲ □ X ◯
Supercabezones: ◯ X □ ▲ ◯ X □ ▲ ◯ X □ ▲ ◯ X □ ▲ ◯ X □ ▲
Bebés: ◯ □ ◯ □ ◯ □
Manos rápidas: ← ← ← ← ◯ →
Fuego: ↓ → → ◯ ▲ ←

ZERO DIVIDE

PLAYSTATION

• • PHALANX • •



Para disfrutar con PHALANX en ***Playstation***, un clásico de ***SNES***, mantened apretados START y SELECT en el segundo mando cuando el juego carga inicialmente.

TRUCOS del LECTOR

MK3

SUPER NINTENDO

Vicente, desde **L'Hospitalet**, nos envía un jugoso truco para MORTAL KOMBAT 3 de ***Super Nintendo***. Con él podréis enzarzaros en una dura competición con ocho luchadores. No se puede pedir más:

«Ya que en el último número de vuestra revista pedíais trucos, te mando uno para el MORTAL KOMBAT 3 de ***Super Nintendo***, y espero que sigáis publicando trucos para este juego. El truco que te mando es el siguiente, en la pantalla START/OPTIONS deberás pulsar L y R y con ellos pulsados START. Entrarás en un torneo de ocho luchadores. Bueno espero que funcione y que sirva de ayuda a muchos lectores. Me despido, hasta otra».

Vicente Martínez, BARCELONA.



**Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER**

resultados de concursos

CONCURSO 25 PLAY STATION

LOS GANADORES DE ESTE FANTASTICO CONCURSO HAN SIDO:

Eleazar Jiménez Zambrano (Badajoz)
Roberto Fernández Curiel (Valladolid)
Juan Calonje Alonso-Sañudo (Madrid)
Valentín Navarro Hernández (Barcelona)
David Estelles Palomino (Barcelona)
José Manuel Armisén Miguélez (La Coruña)
Miguel Pino Aranda (Córdoba)
Juan Pablo García Angulo (Vizcaya)
David Alonso Novoa (Asturias)
Mario Durán García (Málaga)
Juan Sebastian Gutiérrez Martínez (Alicante)
María Dolores Caro Catalán (Madrid)
Olatz Goyarrola de Diego (Vizcaya)

Juan Francisco García Bonillo (Almería)
David González Hernández (Badajoz)
Julio Muñoz Muñoz (Zaragoza)
Juan Francisco López-Egea Martínez (Murcia)
José Sánchez Durán (Madrid)
Jorge Rodríguez Tejedor (Madrid)
José Alfonso Hidalgo Querpo de Llanos (Madrid)
Antonio Aparicio Caraballo (Sevilla)
Roberto Espinosa Martín (Vizcaya)
Miguel López Los Arcos (Navarra)
Luis Arnesto López (Cantabria)
Inés Oliveros Pérez (Madrid)

¡FELICIDADES A TODOS LOS AFORTUNADOS!



SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

ESPN espn2 Extreme Games

ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**,







LOST EDEN
Enfréntate
a los tiranosaurios
y recupera
el paraíso perdido.
¡Tú serás el rey!
LOST EDEN
CRYO
COMPACT DISC INTERACTIVE
PHILIPS
© CRYO 1995
SOFTWARE EN ESPAÑOL
Eres el príncipe heredero de un paraíso que los tiranosaurios han convertido en un infierno. Tendrás que luchar contra ellos, resolver el enigma de la ciudadela y desafiar a Moorkus Rex, el tirano más sanguinario que puedas imaginar.
Si lo consigues serás el rey de "Lost Eden", lo último en juegos de CD-i.
La insuperable calidad del vídeo digital te sumergirá en el alucinante mundo de "Lost Eden", para que vivas la aventura más trepidante del jurásico.
¡Que no se te escape!
Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, infórmate en el teléfono (91) 530 07 77.
Necesario adaptador de Vídeo Digital.
CD-i
Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.
PHILIPS